

2000.2



萨尔达传说外传



机种:N64　厂商:任天堂　类型:A·RPG
媒体:卡带(容量未定)　发售日:2000年内

奇异的平行世界中的冒险在等着你

本游戏虽不是前作《萨尔达传说 时之笛》的续篇，但是它表现了一个相对于前作的平行世界，在这个世界中"ムジュラの反面"是游戏关键。

这是一个时间即将面临灭亡的世界。虽然面临灭亡，但人们仍然全力以赴的准备着"时间祭典"（时间女神的感谢祭）。在这个平行的世界中，主人公使用各种面具和特殊能力以展开了冒险。虽然是续篇，但本作中充满了新作的魅力的氛围。

平行世界中的谜有很多



▲▶拥有了面具能力的林克要在这个世界担负起什么责任呢？

▲▶由于面具的力量使林克可以获得更多的战斗能力，在陆地上林克会变成"功夫达人"。

看我的功夫!

将面具的能力化为己用!

▲在水边带着面具的林克，他好像被面具的魔力所控制，到底是什么原因令他带上面具？而这个面具的真面目又是什么呢？

◀带上面具的林克居然可以在水中长时间停留。

谜之战士出现了!!

丛林假面战士**オドルワ**是由"**オドルワ假面**"所创造出的巨大战士。他只有惊人的跳跃力，用锐利的长刀砍倒敌人。在身体的一面刻有纹身。







▲敌蒙面战士的长剑具有相当高的威力，林克能打败他吗？

2000·2期(总第48期)
2000年2月15日 出版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
本刊顾问 常志海 林英 黄宗道 尹双增 黄进先 林维纲
本刊法律顾问 海南弘钢律师事务所/陈任雄 林接明
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立 章之洁 卢克 冠文
策划总监 肖裕藩
执行主编 卢克
执行副主编 冠文
本期责编 陈宇
版面设计 张华
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78-117
邮购地址 北京清河邮局062信箱
邮编 100085
出版日期 2000年1月15日
印刷 山东莱阳新华印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
读者热线 010-62924382
广告发行部 0351-7066387
定价 6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏

超攻略道场 DRAGON、E·T、ANGEL、默文

业界新闻 E·T

新作速报 ANGEL

纵横四海 驰骋

网海纵横 CARL WANG

GAME同人馆 默文

信息专页

敬告读者

由于涉及到动画版权等问题,原定“梦幻总动员”附送的VCD光盘暂时被取消,“梦幻总动员”原定价12.50元不变,对于喜欢“梦幻总动员”的读者编辑部表示万分欠意,并且会采取其它的补救方法来回报读者。

口袋妖怪

完全攻略篇(上)

责编/DRAGON 协力/CARL

完全故事流程
基本系统解说
全属性详细分析
金·银中全251个怪兽完全资料

机种:GB 厂商:任天堂 类型:RPG 媒体:卡带

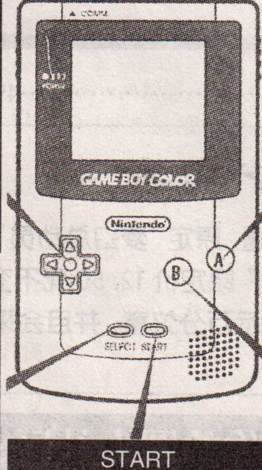
+键



(+)键
● 控制移动场地
● 选择不同命令

SELECT

选择
● 清理所有物
●战斗中排列变换怪物
●使用已注册到方便的道具



START

●在场地表示画面菜单

A键

A按键
●选择命令
●说话,有留言时显示留言

B键

B按键
● 取消画面菜单和已选择的命令



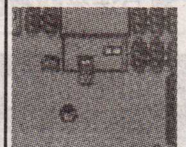
白天(每次早上的阳光升起都不同)到早上4点时画面由暗变亮。附带说一下主人公可以24小时不分昼夜活动。

AM 4:00 **朝**



白天(中午比上午亮)
上午10点起是白天出现怪物数多、如果上子这时区理顺然不合格。

AM 10:00 **昼**



夜(只在夜里战斗的训兽员)
下午6点起夜幕降临白天不现身的怪物开始活动。

PM 18:00 **夜**

ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS

口袋妖怪 金·银

全部故事流程



1. 在ウツギ博士处得到口袋妖怪。

2. 从ヨシノクウン中的大叔处得到卵,并交给ウツギ博士。

3. 在キキョウシティ打倒ジムリ－ダ－。之后进入口袋妖怪中心并得到卵。

4. 在ツボミ的塔得到秘传机器5: フラッシュ。

5. つながりの洞窟的冒险。

6. 在ヒヮダタウン见到ガンテツ。之后去ヤドン井户打倒ロケット团。打倒ジムリ－ダ－。

7. 在ウバノの森追逐カモネギ,引诱到木炭职人的地方。得到秘传机器1: あいぎり

8. 在コガネシティ的ラジオ局中得到ラジオカ－ド,打倒ジムリ－ダ－。之后在民家得到ゼニガメのじょうろ。从北ロゲ－ト离开城。

9. 对とおせんぼの木使用じようろ。

10. 在エンジュシティ进入口袋妖怪中心会见マサキ,可以使用タイムマシン(时间机器)了。打倒舞场中的所有まいこはん并得到秘传机器3: なみのり。

11. 在アサギタウン的民家中得到秘传机器4: かいりき,前往灯台。

12. 在タンバシテ药屋中拿到クスリ。打倒ジムリ－ダ－。从外面人的手中得到秘传机器2: そらをとぶを入手。

13. 去アサギ之灯台。打倒ジムヶ－ダ－。

14. 从エンジュ到チョウジ去。

15. 去チョウジタウン。打倒怒の湖中央的ギャラドス并在土户屋中得到秘传机器6: うずしお。并打倒ジムリ－ダ－。

16. 回到コガネタウン去ラジオ塔。得到地下的钥匙进入地下通道。



17. 回到チョウジタウン,在冰の拔け道中得到秘传机器7: たきのぼり。



18. 在フスベシティ打倒ジムリ－ダ－。进入りゅうのほこら。

19. 回到ヮカバタウン会见ウツギ博士。

20. 进行ト－ジョウの瀑布流程,去チャンピオンロ－ド。

21. 进入セキエイ高原。打倒四天王。

22. 从ウツギ博士人得到チケット,乘上アクア号。

23. 在クチバシテイ的口袋妖怪俱乐部中得到人偶后,把它交给在ヤマブキティ的女孩并得到定期船票。

24. 回到コガネシテト・ラジオ局得到扩张卡,将ラジオ(步话机)的频率变为20叫醒カビゴン。

25. 去发电站,打开电源 ,开动电车。

26. (1)打倒クチバシティ的ジムリ－ダ－。以后就无须按顺序打倒ジムリ－ダ－了。(2)在ヤマブキシティ打倒ジムリ－ダ－。(3)在タマムシシティ打倒ジムリ－ダ－。(4)到ハナダシティ的ジム去。之后去みさき的小屋。从ハナダシム中的水中得到机械的部件,打倒ジムリ－ダ－。(5)在セキチクシティ打倒ジムリ－ダ－。(6)去ニビシティ。从老爷爷处得にじいろのハネ。打倒ジムリ－ダ－。(7)在グレンタウン会见グリ－ン,之后在ふたごじま打倒カッラ。(8)在トキワシティ打倒ジムリ－ダ－。(9)在タマムシシティ打倒ジムリ－ダ－。



27. 拜访オ－キド博士。

28. 去チャンピオンロ－ド。

29. 去シロガネ山,打倒レッド。

通关之后和《口袋妖怪1》一样可以进入隐藏的迷宫获得最后最强的怪物,而真正的战斗,这时可以说才刚刚开始。



全妖怪战斗时各项能力解说

HP——就是 Hit Point,当它变为 0 后,口袋妖怪就失去了战斗的气力。

攻击(こうげき)——就是攻击力,普通、格斗、毒、地面、飞行、虫、岩、钢等类型的技的伤害由此数值决定。

防守(ぼうぎよ)——对于攻击的防御,是受到上述攻击时,可使伤害减少的能力值。

特攻(とくこう)——特殊攻击力,火、水、电、草、冰、超人、鬼、邪恶、龙等型的技的伤害由此数值决定。

特防(とくぼう)——对于特殊的防守,可减少以上攻击的伤害。

速度(すばやさ)——在战斗中很重要,此值大就可取得先手,同等时是互相攻击。

个体差

不同的口袋妖怪有能力值的差别,如果想培养强大的妖怪,就应尽量选择能力值高的妖怪来养成。培养的过程中应通过战斗来确定此妖怪是否具有想象中的实力。

性别

这回加入了性别因素,对于养成怪物来说是一个好消息。其实决定性别的是"攻击"固有值,在普通的口袋妖怪之中,攻击固有值是 0～7 时为雌性,8～15 时为雄性。另外,罕见妖怪(只可得一只或出现率极低)不在此限制之内。

全妖怪攻防属性相性表

攻击技的属性 ＼ 接受攻击的怪兽的属性	普	火	水	电	植物	冰	格斗	毒	地面	飞行	超人	虫	岩石	鬼	龙	钢铁	邪恶
普													▲	×		▲	
火		▲	▲		●	●						●	▲		▲	●	
水		●	▲	▲	▲				●				●		▲		
电			●	▲	▲				×	●					▲		
植物		▲	●		▲			▲	●	▲		▲	●		▲	▲	
冰		▲	▲		●	▲			●	●			●		●	▲	
格斗	●					●		▲		▲	▲	▲	●	×		●	●
毒					●			▲	▲			●	▲	▲		×	
地面		●		●	▲			●		×		▲	●			●	
飞行				▲	●		●					●	▲			▲	
超人							●	●			▲					▲	×
虫		▲			●		▲			▲	●			▲		▲	●
岩石		●				●	▲		▲	●		●				▲	
鬼	×										●					▲	▲
龙															●	▲	
钢铁		▲	▲	▲		●							●			▲	
邪恶							▲				●			●		▲	▲

●效果超群,伤害力为 2 倍。
▲不很有效,伤害力减半。
×完全无效,无伤害力。

使用符合此妖怪技的攻击时,伤害为 1.5 倍。另外,对草、虫等使用火型的攻击、伤害为 4 倍。如果使用此技的妖怪是火属性,则伤害力为 6 倍。

普＝ノーマル、火＝ほのお、水＝みず、电＝でんき、植物＝くさ、冰＝こおり、格斗＝かくとう、毒＝どく、地面＝じめん、飞行＝ひこう、超人＝エスパー、虫＝むし、岩石＝いわ、鬼＝ゴースト、龙＝ドラゴン、钢铁＝はがね、邪恶＝あく

金·银版中全251个妖怪大图鉴

M:早上、E:白天、N:夜

No	妖怪的名字	属性1	属性2	进化	低等级时捕获场所
1	フシギダネ	草	毒	LV18 フシギソウ	能从前作中得到
2	フシギソウ	草	毒	LV32 フシギバナ	—
3	フシギバナ	草	毒	—	—
4	ヒトカゲ	火	—	LV16 リザード	能从前作中得到
5	リザード	火	—	LV36 リザードン	—
6	リザードン	火	飞行	—	—
7	ゼニガメ	水	—	LV16 カメール	能从前作中得到
8	カメール	水	—	LV36 カメックス	—
9	カメックス	水	—	—	—
10	キャタピ	虫	—	LV7 トランセル	30 番道路 ME:金
11	トランセル	虫	—	LV10 バタフリ	30 番道路 ME:金
12	バタフリ	虫	飞行	—	38 番道路的树 MEN:金
13	ビードル	虫	毒	LV7 コク ン	30 番道路 ME:银
14	コクーン	虫	毒	LV10 スピア	30 番道路 ME:银
15	スピア	虫	毒	—	38 番道路的树 MEN:银
16	ポッポ	普通	飞行	LV18 ピジョン	29 番道路 ME:金银
17	ピジョン	普通	飞行	LV36 ピジョット	37 番道路 ME:金银
18	ピジョット	普通	飞行	—	—
19	コラッタ	普通	—	LV20 ラッタ	29 番道路:金银
20	ラッタ	普通	—	—	つながり的洞窟:金银
21	オニスズメ	普通	飞行	LV20 オニドリル	—
22	オニドリル	普通	飞行	—	—
23	アーボー	毒	—	LV22 アーボック	32 番道路 MEN:L4 银
24	アーボック	毒	—	—	—
25	ピカチュウ	电	—	かみなりのいし→ライチュウ	トキワ的森
26	ライチュウ	电	—	—	—
27	サンド	地面	—	LV22 サンドパン	つながり的洞窟 MEN:L6 金
28	サンドパン	地面	—	—	—
29	ニドラン♀	毒	—	LV16 ニドリーナ	—
30	ニドリーナ	毒	—	つきのいし→ニドクイン	—
31	ニドクイン	毒	地面	—	—
32	ニドラン♂	毒	—	LV16 ニドリーノ	—
33	ニドリーノ	毒	—	つきのいし→ニドキング	—
34	ニドキング	毒	地面	—	—
35	ピッピ	普通	—	つきのいし→ピクシ	—
36	ピクシ	普通	—	—	—
37	ロコン	火	—	ほのおのいし→キュウコン	—
38	キュウコン	火	—	—	—
39	プリン	普通	—	つきのいし→プクリン	—
40	プクリン	普通	—	—	—
41	ズバット	毒	飞行	LV22 ゴルバット	黑暗的洞穴 MEN:L2 金银
42	ゴルバット	毒	飞行	—	なつき度高い→クロバット
43	ナゾノクサ	草	毒	LV21 クサイハナ	—
44	クサイハナ	草	毒	リフのいし→ラフレシア いようのいし→キレイハナ	—
45	ラフレシア	草	毒	—	—
46	パラス	虫	草	LV24 パラセクト	ウバメ的森 MEN:L5金银,但只有在L6时才会出现金
47	パラセクト	虫	草	—	—
48	コンパン	虫	毒	LV31 モルフォン	—
49	モルフォン	虫	毒	—	—
50	ディグダ	地面	—	LV26 ダグトリオ	ディグダ的洞穴

No	妖怪的名字	属性1	属性2	进化	低等级时捕获场所
51	ダグトリオ	地面	—	—	ディグダ的洞穴
52	ニャース	普通	—	LV28 ペルシアン	—
53	ペルシアン	普通	—	—	—
54	コダック	水	—	LV33 ゴルダック	—
55	ゴルダック	水	—	—	—
56	マンキ	格斗	—	LV28 オコリザル	—
57	オコリザル	格斗	—	—	—
58	ガーディ	火	—	ほのおのいし→ウインディ	—
59	ウインディ	火	—	—	—
60	ニョロモ	水	—	LV25 ニョロゾ	—
61	ニョロゾ	水	—	みずのいし→ニョロボン	—
62	ニョロボン	水	格斗	王者のあかしを持って通信→ニョロトノ	—
63	ケーシィ	超人	—	LV16 ユンゲラ	—
64	ユンゲラ	超人	—	通信フーデイン	—
65	フーディン	超人	—	—	—
66	ワンリキ	格斗	—	LV28 ゴーリキ	—
67	ゴーリキ	格斗	—	通信カイリキ	—
68	カイリキ	格斗	—	—	—
69	マダツボミ	草	毒	LV21 ウツドン	31 番道路 MEN:L3 金银
70	ウツドン	草	毒	リーフのいし→ウツボット	—
71	ウツボット	草	毒	—	—
72	メノクラゲ	草	毒	LV30 ドククラゲ	—
73	ドククラゲ	草	毒	—	—
74	イシツブテ	水	地面	LV25 ゴローン	—
75	ゴローン	水	地面	通信ゴローニャ	—
76	ゴローニャ	水	地面	—	—
77	ポニータ	火	—	LV40 ギャロップ	—
78	ギャロップ	火	—	—	—
79	ヤドン	水	超人	LV37ヤドランーおうじゃのーあかしを持たせて通信交换→ヤドキング	ヤドンの井　MEN:L6 金银
80	ヤドラン	水	超人	—	—
81	コイルーでんき	钢铁	—	LV30 レアコイル	—
82	レアコイル	电	钢铁	—	—
83	カモネギ	普通	飞行	—	—
84	ドード	普通	飞行	LV31 ドードリオ	—
85	ドードリオ	普通	飞行	—	—
86	パウワウ	水	—	LV34 ジュゴン	—
87	ジュゴン	水	冰	—	—
88	ベトベタ	毒	—	LV38 ベトベトン	—
89	ベトベトン	毒	—	—	—
90	シェルダ	水	—	みずのいし→パルシェン	—
91	パルシェン	水	冰	—	—
92	ゴース	幽灵	毒	LV25 ゴースト	マダツボミ的塔 2,3 阶 N:L3 金银
93	ゴースト	幽灵	毒	通信ゲンガ	—
94	ゲンガ	幽灵	毒	—	—
95	イワーク	岩	地面	メタルコ　トを持って通信→ハガネ　ル	つながり的洞窟 MEN:L6 金银
96	スリープ	超人	—	LV26 スリーパ	—
97	スリーパ	超人	—	—	—
98	クラブ	水	—	LV28 キングラ	—
99	キングラ	水	—	—	—
100	ビリリダマ	电	—	LV30 マルマイン	—

超攻略道场

No	妖怪的名字	属性 1	属性 2	进化	低等级时捕获场所
101	マルマイン	电	—	—	—
102	タマタマ	草	超人	リーフのいしナッシ	—
103	ナッシーくさ	超人	—	—	—
104	カラカラ	地面	—	LV28 ガラガラ	—
105	ガラガラ	地面	—	—	—
106	サワムラ	格斗	—	—	—
107	エビワラ	格斗	—	—	—
108	ベロリンガ	普通	—	—	—
109	ドガース	毒	—	LV35 マタドガス	—
110	マタドガス	毒	—	—	—
111	サイホーン	地面	岩	LV42 サイドン	—
112	サイドン	地面	岩	—	—
113	ラッキ	普通	—	なつき度が高い→ハピナス	—
114	モンジャラ	草	—	—	—
115	ガルーラ	普通	—	—	—
116	タッツ	水	—	LV32 シードラ	—
117	シードラ	水	—	りゅうのうろこを持って通信→キングドーラ	—
118	トサキント	水	—	LV33 アズマオウ	—
119	アズマオウ	水	—	—	—
120	ヒトデマン	水	—	みずのいし→スターミ	—
121	スターミ	水	超人	—	—
122	バリヤード	超人	—	—	—
123	ストライク	虫	飞行	メタルコートを持って通信→ハッサム	—
124	ルージュラ	超人	冰	—	—
125	エレブ	电	—	—	—
126	ブーバ	火	—	—	—
127	カイロス	虫	—	—	—
128	ケンタロス	普通	—	—	—
129	コイキング	水	—	LV20 ギャラドス	—
130	ギャラドス	水	飞行	—	—
131	ラプラス	水	冰	—	—
132	メタモン	普通	—	—	—
133	イーブイ	普通	—	ほのおのいし→ブースターみずのいし→シャワーズ かみなりのいし→サンダスなつき度・高で朝・昼に进化→エフィ、夜に进化→ブラッキー	
134	シャワ ズ	水	—	—	—
135	サンダ ス	电	—	—	—
136	ブースタ	火	—	—	—
137	ポリゴン	普通	—	通信进化→ポリゴン2	—
138	オムナイト	岩	水	LV40 オムスタ	从前作中得到
139	オムスタ	岩	水	—	—
140	カブトーいわ	水	—	LV40 カブトプス	从前作中得到
141	カブトプス	岩	水	—	—
142	プテラ	岩	飞行	—	—
143	カビゴン	普通	—	—	—
144	フリーザ	冰	飞行	—	从前作中得到
145	サンダ	电	飞行	—	从前作中得到
146	ファイヤ	火	飞行	—	从前作中得到
147	ミニリュウ	龙	—	LV30 ハクリュ	—
148	ハクリュ	龙	—	LV55 カイリュ	—
149	カイリュ	龙	飞行	—	—
150	ミュウツ	超人	—	—	从前作中得到

No	妖怪的名字	属性 1	属性 2	进化	低等级时捕获场所
151	ミュウ	超人	—	—	—
152	チコリータ	草	—	LV16 ベイリーフ	游戏开始时选
153	ベイリーフ	草	—	LV32 メガニウム	—
154	メガニウム	草	—	—	—
155	ヒノアラシ	火	—	LV14 マグマラシ	游戏开始时选
156	マグマラシ	火	—	LV36 バクフーン	—
157	バクフーン	火	—	—	—
158	ワニノコ	水	—	LV18 アリゲイツ	游戏开始时选
159	アリゲイツ	水	—	LV30 オーダイル	—
160	オーダイル	水	—	—	—
161	オタチ	普通	—	LV15 オオタチ	29 番道路 ME:L2 金银
162	オオタチ	普通	—	—	—
163	ホーホ	普通	飞行	LV20 ヨルノズク	29 番道路 N:L2 金银
164	ヨルノズク	普通	飞行	—	—
165	レディバ	虫	飞行	LV18 レディアン	30 番道路 M:L3 银
166	レディアン	虫	飞行	—	—
167	イトマル	虫	毒	LV22 アリアドス	30 番道路 N:L3 金
168	アリアドス	虫	毒	—	—
169	クロバット	毒	飞行	—	—
170	チョンチ	水	电	LV27 ランターン	—
171	ランターン	水	电	—	—
172	ピチュ	电	—	进化为なつく和ピカチュウ	—
173	ピィ	普通	—	进化为なつく和ピッピ	—
174	ププリン	普通	—	进化为なつく和プリン	—
175	トゲピ	普通	—	进化为なつく和トゲチック	从卵中孵出
176	トゲチック	普通	飞行	—	—
177	ネイティ	超人	飞行	LV25 ネイティオ	32 番道路(从つながり的洞窟深处可到达的地方)
178	ネイティオ	超人	飞行	—	—
179	メリープ	电	—	LV15 モココ	32 番道路 MEN:L6 金银
180	モココ	电	—	LV30 デンリュウ	—
181	デンリュウ	电	—	—	—
182	キレイハナ	草	—	—	—
183	マリル	水	—	LV18 マリルリ	スリバチ山(低确率)
184	マリルリ	水	—	—	—
185	ウソッキ	岩	—	—	—
186	ニョロトノ	水	—	—	—
187	ハネッコ	草	飞行	LV18 ポポッコ	32 番道路 ME
188	ポポッコ	草	飞行	LV27 ワタッコ	—
189	ワタッコ	草	飞行	—	—
190	エイパム	普通	—	—	32 番道路的树
191	ヒマナッツ	草	—	たいようのいし→キマワリ	—
192	キマワリ	草	—	—	—
193	ヤンヤンマ	草	飞行	—	—
194	ウパー	水	地面	LV20 ヌオ	32 番道路 N:L6 金银
195	ヌオー	水	地面	—	—
196	エーフィ	超人	—	—	—
197	ブラッキ	邪恶	—	—	—
198	ヤミカラス	邪恶	飞行	—	—
199	ヤドキング	水	超人	—	—
200	ムウマ	幽灵	—	—	—

超攻略道场

No	妖怪的名字	属性1	属性2	进化	低等级时捕获场所
201	アンノーン	超人	—	—	アルフ的遗迹:MEN
202	ソーナンス	超人	—	—	黑暗的洞窟:MEN
203	キリンリキ	普通	超人	—	43 番道路
204	クヌギダマ	草	—	LV31 フォレトス	38 番道路的树:ME
205	フォレトス	草	钢铁	—	—
206	ノコッチ	普通	—	—	黑暗的洞窟
207	グライガ	地面	飞行	—	45 番道路:金
208	ハガネール	钢铁	地面	—	由イワーク进化
209	ブル	普通	—	LV23 グランブル	—
210	グランブル	普通	—	—	—
211	ハリーセン	水	毒	—	—
212	ハッサム	钢铁	虫	—	—
213	ツボツボ	虫	岩	—	タンバシティのマニア,把黑暗的洞窟的岩石切开
214	ヘラクロス	虫	格斗	—	[illegible]31番道路　32番道路　44番道路的树(低确率)
215	ニューラ	邪恶	冰	—	28 番道路(低确率):金银
216	ヒメグマ	普通	—	LV30 リングマ	45 番道路:银
217	リングマ	普通	—	—	28 番道路:银
218	マグマッグ	火	—	LV38 マグカルゴ	16、17、18 番道路:金银
219	マグカルゴ	火	岩	—	—
220	ウリム	地面	冰	LV33 イノム	—
221	イノム	地面	冰	—	—
222	サニーゴ	水	岩	—	—
223	テッポウオ	水	—	LV25 オクタン	在 44 番道路钓:金银(低确率)
224	オクタン	水	—	—	—
225	デリバード	冰	飞行	—	冰的抜け道:银
226	マンタイン	水	飞行	—	40・41 番水道
227	エアームド	钢铁	飞行	—	45 番道路:银
228	デルビル	邪恶	火	LV24 ヘルガ	7 番道路(低确率)
229	ヘルガ	邪恶	火	—	—
230	キングドラ	水	龙	—	—
231	ゴマゾウ	地面	—	LV25 ドンファン	45 番道路:金
232	ドンファン	地面	—	—	—
233	ポリゴン2	普通	—	—	—
234	オドシシ	普通	—	—	—
235	ドーブル	普通	—	—	32 番道路(つながり的洞窟深处可到达的地方)低确率
236	バルキ	格斗	—	进化为サワムラー・エビワラー・カポエラー的任意一种	在スリバチ山从修行中的空手大王处得到
237	カポエラ	格斗	—	—	—
238	ムチュール	冰	超人	なつき度较高→ルージュラ	从ルージュラ的卵中
239	エレキッド	电	—	なつき度较高→エレブー	从エレブー的卵中
240	ブビィ	火	—	なつき度较高→ブーバー	从ブーバー的卵中
241	ミルタンク	普通	—	—	—
242	ハピナス	普通	—	—	—
243	ライコウ	电	—	—	幻之口袋妖怪
244	エンテイ	火	—	—	幻之口袋妖怪
245	スイクン	水	—	—	幻之口袋妖怪
246	ヨーギラス	岩	地面	LV30 サナギラス	シロガネ山
247	サナギラス	岩	地面	LV55 バンギラス	—
248	バンギラス	邪恶	岩	—	—
249	ルギア	超人	飞行	[illegible]	
250	ホウオウ	火	飞行	[illegible]	
251	セレビィ	草	超人	在イベント会场、コロコロ的悬赏等事件中得到	



完全攻略(中)

第一个隐藏人物登场

6人告白达成及特殊事件攻略

机种:PS　厂商:KONAMI　类型:恋爱 SLG

媒体:CD-ROM×5　对应周边:POCKETSTATION&振动手柄

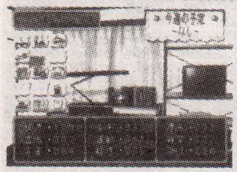
责编/DRAGON

与麻生 华澄同岁的自由职业者　隐藏人物的情报　第1位

九段下 舞佳



出现方法



首先在幼年期第一天，自宅前会发生“夕刊配达”的事件，这里送杂志的打工女孩就是舞佳。成年后，一定要注意观察放置报纸与广告的“通贩板”，这里不时有着自由职业者——舞佳的情报，有时是找工作有时是寻找便宜的租房，利用上面的电话就可以与舞佳联系上了。



▶时常去看通贩板是找到舞佳的关键。

▶联系之后的事件，其全部事件会在下回刊出。

具体的攻略方法与特殊事件目前正在测试，所以这里只是简单的介绍。与舞佳完成最终的告白是有一定困难的，因为每次的约会都不易掌握，毕竟她是自由职业者，所以要想找到她要费很大功夫，唯一的办法就是通过“通贩板”上的广告来判断舞佳目前所在的住址，之后记住电话，再打电话与她联系。



攻略简介



◀在约会的场所，舞佳经常会客串出现。



▶其实舞佳不仅仅与华澄同年，还与她认识。

AKAI HOMURA
赤井 穗村

CV:くまいもとそ

FAVORITE SPOT
1. 大众食堂
2. 游园地
3. ゲームセンター

PERSONAL DATA

所属部:学生会　趣味:吃、睡、玩

喜欢的生日礼物

第1年:サンドバック　第2年:安眠まくら　第3年:DX ゴッドリラー

1. 可以体验到加入学生会的事件

赤井穗村，因为开学第一天的典礼迟到而被校长任命为学生会会长。那么,想接近她的办法,就是加入到学生会中，只要能进入学生会，那么离最后与赤井穗村的告白成功就相差不远了。一但加入了学生会，只要选择其中的指令，就会使疲劳快速上升，这样赤井穗村就会立即出现。



另外，加入学生会的好处还可以使与赤井穗村两个特殊事件发生,(‘合宿・ほむらえ’和‘はむら巡回中’事件的发生条件是：男主人公必须属于学生会）而且学生会的活动基本可以不参加，所以只要加入并使赤井穗村出现后，就可以不再进行学生会的行动而执行其它指令了。

2. 放学时发生的特殊事件

想看看与赤井穗村放学时的特殊事件吗？不要以为只在与其好感度达到一定水平就可以，因为赤井穗村放学时的特殊事件发生机率是所有人物中最低的。一般在主角能力可以诱发两三个人物的放学特殊事件时，电脑会自动将赤井穗村放置到最后计算位置，也就是说必须前两、三个人物没有随机产生事件后，才是赤井穗村的随机计算。所以，各位要想看到特殊事件，就必须严格控制各项能力值，或者在游戏的开始后不久进行“读取大法”。当然，从理论上讲，游戏的中盘也可以发生这一特殊事件，但这需要主角与赤井穗村的关系达到友好以上的水平。





3. 养狗的正义英雄

首先，在幼年必须引发有关于收养小狗的事件，那么在正式的本编故事中才会有此事件发生，只要能满足右边表格中“なつかれた犬”的条件，完全的事件就会自动展现于眼前。不过还有一点要注意，那就是“超战士ドラゴン”先不能发生，因为此事件一旦发生，那么有关于狗的事件均会被消除。所以，这里建议应该竟所有与狗有关的事件先发生后，再引发“超战士ドラゴン”。

总结

登场简单且容易接近，对所有的约会地点都抱有兴趣，并且在任何休息日都愿意去玩。因为只喜欢玩、吃，所以只要在选项中选择与玩和吃的项，就可以在很随意的情况下达到预想的最佳效果。



特殊事件发生一览

①天、地、人
●-　●普通以下
●赤井的出场事件

②龙虎百发乱打!
●缘日　●普通或友好
●-

③钓鱼
●山　●友好以上
●雨、雪日除外

④ペンギン好きけ?
●水族馆　●ときめき
●第一次到来

⑤合宿
●学生会合宿　●-
●每一年的合宿都会有事件发生,共有3次

⑥会长踢
●放学前改名字　●-
●赤井讨厌主人公刚改的名字

⑦买食物
●放学时　●普通以上
●雨、雪日除外、期末考试的两个星期前

⑧和美
●-　●友好
●雨、雪日除外,有10%的机率随机发生

⑨狗
●-　●友好以上
●雨、雪日除外，有10%的机率随机发生
●幼年期相关事件必须发生

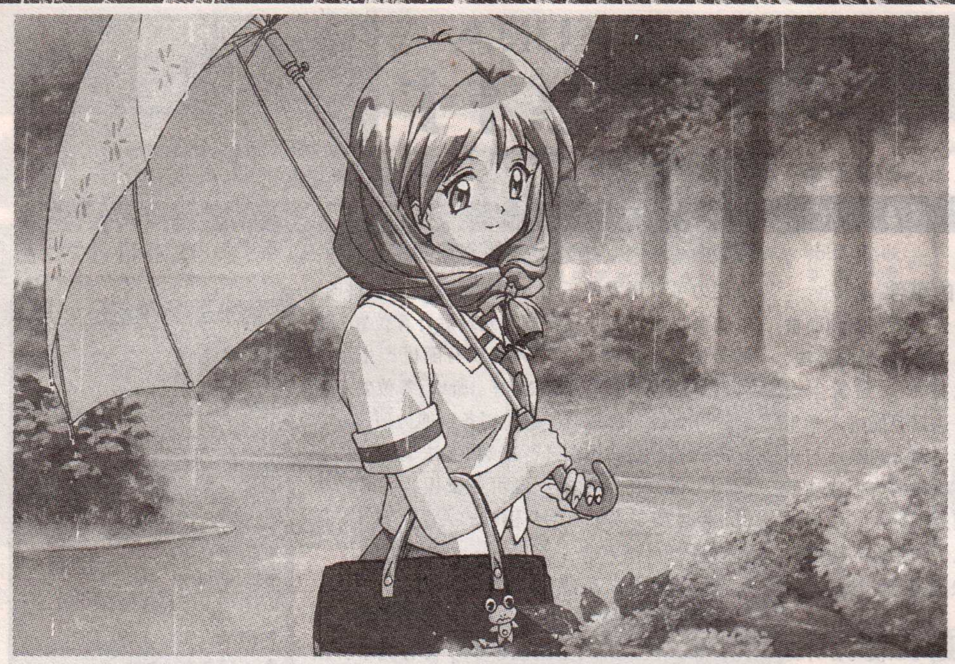
⑩超战士
●约会时换穿冬服后　●ときめき
●幼年期相关事件必须发生
●雨、雪日除外

⑪烤白薯
●10月15日-11月25日
●友好
●雨日除外,有20%的机率随机发生

⑫巡回中
●文化祭准备　●ときめき
●学生会所属时，雨日除外，有25%的机率随机发生

⑬文化祭
●文化祭(第3年)　●ときめき

⑭圣诞
●圣诞节(第3年)　●ときめき
●告白的后补者是赤井



特殊事件发生一览

①是谁?
●－ ●－
●美帆登场事件
②登场
●商店街约会 ●－
●第一次到商店街去
③雕刻破坏
●雕刻展约会
●友好以上
④河岸种花
●在河川公园的约会
●ときめき
●幼年期相关事件必须发生
⑤瞬间移动
●室内游泳池的约会
●友好以上
⑥サンタクロース
●12月1日～12月25日(第2年)
●商店街的约会
●ときめき
⑦占卜1
●－ ●友好
●白天10%的机率随机发生
⑧占卜2
●－ ●友好以上
●占卜1发生后,白天10%的机率随机发生
⑨占卜3
●放学时 ●友好以上
●占卜2发生后,白天10%的机率随机发生
⑩占卜4
●－ ●ときめき
●占卜3发生后
⑪寝起
●演剧部合宿
●友好以上
⑫愿望
●初诣(第2年后)●ときめき
●幼年期相关事件必须发生
⑬占卜
●文化祭(第3年后)●ときめき
⑭圣诞
●圣诞节(第3年) ●ときめき
●告白的后补者是美帆,塔约会

1. 自由选择适合的俱乐部

白雪美帆与佐仓枫子和八重花樱梨不同,她的出现条件不很苛刻。当然,你如果选择进入演剧部的话,白雪美帆自然而然就会出现,另外,如果你不愿意加入演剧部也想让白雪美帆出现,那就需要把能力达到一定水平就可以了。所以说,选择白雪美帆为最后告白对象的玩家,可以很幸运地选择自己喜欢的俱乐部加入。



2. 美帆所喜爱的朋友

与水无月 琴子的登场相同,白雪美帆只注意朋友文学系与艺术系的能力,而其它方面对于学习成绩也会有些关注。所以要想与白雪美帆告白成功,就必须在学习成绩方面投入一半的精力,尤其是文学系与艺术系这两个能力更要进行提高,这样的话对白雪美帆的攻略就会更为简单。这里有一点要大家注意,如果主人公加入了演剧部,那么每一次执行了俱乐部活动的指令,文学与艺术这两项数值的均会上升。

3. 与幼年期有很大关系的事件

了解白雪美帆幼年时的事件是能大幅度提升与其的好感度。那么要想引发这一事件,需要怎样的条件呢?答案就在幼年期中,在第一张盘时,必须引发2个最为重要的事件,尤其是第3天的种花是必须的。这样的话,在DISK5中"河川敷の花"才可以出现。当然,这一事件拥有极大的随机性,因此有必要"启动读取大法"。如果有玩家认为引发这一事件太麻烦,而且在DISK5中已与白雪帆达到"ときめき"状态的话,也可以跳过此事件,毕竟此事件与结局没什么关系。

4. 与众不同的反应

攻略美帆最需要大家注意的是这位喜爱文学与艺术的女性在约会中,会对一此经常出现的约会地点很不满。所以在约美帆出来时,地点一定要一个一个换,不要只是重复在几个地点,这样对于提升好感度有着负面影响。那么如果大家偏要在几个"熟悉"的地点约会,这里给你一个成功率80%的密技:同一地点第二次约会时选项一定要与第一次相反,这样才能使好感度上升。

总结

白雪美帆,总向来讲攻略起来很容易,只要合理安排约会地点,并在学习方面投入一些精力就可以成功地完成与白雪美帆的告白。另外,游戏中盘时,美帆会在事件中突发"反应激变",大家不用在意,依然按正规步骤进行就可以了。



SHIR AYUKI MIHO
白雪 美帆

CV:桔ひかり

FAVORITE SPOT
1. 美术馆
2. ファンシーショップ
3. 植物园

PERSONAL DATA

所属部:演剧部 趣味:アンティーク人形の收集和读书

喜欢的生日礼物

第1年:童话全集 第2年:首ふりケロちゅん 第3年:タロツトカード



SAKURA KAEDEKO 佐仓枫子

CV:前田千亚纪

FAVORITE SPOT
1. ファンシーショップ
2. 动物园
3. スタジアム

PERSONAL DATA

所属部:野球部　趣味:手艺全般

喜欢的生日礼物

第1年:毛系セット　第2年:イグアナ人形　第3年:レターセット

1. 一定要成为野(棒)球部成员

佐仓枫子的登场条件有一定难度，一个是根性达到了要求才能出现，一个就是棒球经验值必须积累到一定水平才可以。如果要彻底攻略佐仓枫子，不加入棒球部基本是不可能的，因为第二年枫子会转校到别的学校，因此要在其转校前基本完成攻略，所以这次要“短、平、快”的攻略水平，而且还必须引发所有的特殊事件才可以。综上所述，加入棒球部是攻略佐仓枫子的第一步。

2. 一年半之后必须出成绩

随着进行佐仓枫子的攻略，到第二年因为会发生转校事件，所以佐仓枫子一定要离开这一所高校，这样的话就不能再约枫子去约会了。因此，玩家要想告白成功，就必须在一年半的时间内对佐仓枫子“狂轰滥炸”，每一个休息日都不能错过。在其转校之前，最差也要达到“ときめき”前一个状态。

3. 北海道的再会

转校事件发生之后，主人公基本上不能与佐仓枫子见面，那么怎样才能提升对其的好感度呢?答案有两个:见面和通电话。那么究竟怎样才能进行呢？这就要在休学旅行时选择北海道，到北海道就可以与枫子见面，并在见面之后，从匠那里得到枫子新的电话电码。

4. 再登场事件

主人公属于棒球部的情况下，第3年4月的进候会迎来一场练习赛，对手是棒球水平极高的北海道大门高校，同样也是枫子所在学校。这场比赛肯定是以对方胜利来结束，但这并不会影响到与枫子的关系。

5. 甲子园出场

当主角俱乐部的活动经验值达到一定水平后，本校的棒球队将迎来棒球联赛的总决赛，而总决赛的对手则是北海道的“大门高校”。在这里的总决战中，我方是完全有可能击败对手的，而决定能否击败对手的条件则是平时玩家在俱尔部中的训练。如果主角可以经常到俱乐部去训练，就可以在比赛中一举获胜。胜利后，可以让枫子提升好感度，这是最后的机会了。

总结

佐仓枫子，攻略上最难点就是在有限的时间内把枫子提升到“ときめき”状态。合理利用每一次见面机会，在有限的见面中提升好感度是最关键的。





特殊事件发生一览

①出场
- –　●–
- 棒球部活动经验值35以上的日子有33%的确率发生

②ごめんなさい!
- 约会时　●ときめき
- 根性在40以上的日子有33%的确率发生

③枫叶
- 10月~11月　●友好/ときめき
- 雨天除外

④はずかしいもん
- 海水浴的约会　●普通以上
- 第一次到来

⑤プレゼント1
- 中央公园约会时(穿冬服时)
- ときめき　●雨、雪天除外

⑥プレゼント2
- –　●ときめき
- プレゼント1发生以后

⑦转校
- 花火大会　●ときめき

⑧小运河桥再会
- 休学旅行　●ときめき
- 选择地点为北海道

⑨远距离通话
- 10月~11月(第2年~第3年)
- ときめき
- 上一事件完成以后，每天有20%的机率随机发生

⑩VS大门高校
- 4月~5月时选练习(第3年)
- ときめき
- 棒球部所属

⑪甲子园决胜战
- 甲子园大会(第3年夏)
- ときめき
- 获得比赛优胜

⑫化装
- 文化祭前一天(第3年)
- ときめき

⑬圣诞
- 圣诞节(第3年)　●ときめき
- 告白的后补者是枫子
- 参加伊集院的圣诞舞会



1. 对芭蕾很感兴趣的女孩

花樱梨的登场条件非常苛刻，男主人公必须加入到芭蕾部中，而且运动值达到一定上限以上选择运动的指令才会出现。八重花樱梨，本人并不是任何俱乐部成员，属于“归宅部”，但只要加入芭蕾部之后，她就会在暗中注视你。



2. 阻止花樱梨的退学



如果按照正常的进行方式，在第2年花樱梨会因为厌恶学校的生活而申请退学。那么怎样才能阻止她呢？答案就是——约会，利用每一个节假日约会，让她体会到“学校生活”对她的“重要”。

3. 告白成功与否，第3年是关键

在第3年初“关き迟れの樱决意”发生之前，八重花樱梨对主人公的好感度基本没有什么上升，而大幅上升好感度的特殊事件集中于最后一年，所以在第2年攻略中，大家不要有过多的期盼，但也不能停止约花樱梨的行动。

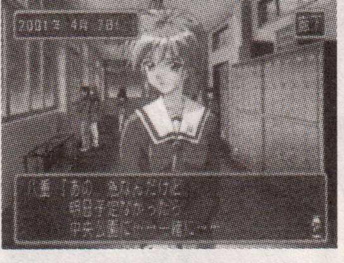
4. 重要的事件都集中在第3年

全部特殊事件及大幅上升好感度的事件有大约1/2存在于第3年中，所以这时候才是对八重花樱梨直正的攻略开始，所以在这时应把全部的精力投入到约会之中，而在这之前的2年大家应该增加一下基本数值，以达到八重花樱梨“”ときめき”的数值要求。



总结

八重花樱梨，有些地方相同于水无月琴子，在序盘及中盘时都很难与其搞好关系，所以忍耐是最为关键的。另外，她喜欢安静的地方，对于那些人多及人造物过多的非自然的地点也很反感，关于这一点呢，大家一定要注意。



特殊事件发生一览

①登场
●－ ●－
●花樱梨登场事件
②约会
●－ ●－
●第一次约会时
③体育馆内
●－ ●－
●雨、雪天除外
④逃离
●在河川公园的约会
●普通以下
●满足以上条件则发生
⑤飞人
●海水浴时约会
●ときめき ●雨、雪天除外
⑥鱼
●水族馆约会(穿秋装时)
●普通
⑦滑冰
●滑冰场约会(第1年)
●友好以上 ●雨、雪天除外
⑧滑冰1
●滑冰场约会(第1年)
●友好以上 ●雨、雪天除外
⑨相信的人
●－ ●－
●以上两个事件发生以后
⑩象星光般灿烂
●休学旅行 ●友好以上
●选择去冲绳
⑪可靠&不可靠
●7月1日～9月12日(第1年内)
●普通以上
⑫迟开的樱花
●中央公园约会(第3年4月8日) ●ときめき
●与她交谈
⑬芭蕾部入部
●第3年4月9日 ●ときめき
●上一事件完成后
⑭猫和花樱梨
●芭蕾部合宿(第3年) ●ときめき
●上一事件完成后
⑮喝茶
●文化祭(第3年) ●ときめき
●进入茶馆
⑯圣诞
●圣诞节(第3年) ●ときめき
●告白的后补者是花樱梨
⑰桔子罐头
●－ ●友好以上 ●主人公病倒

YAE KAORI
八重 花樱梨

CV:式菅 真美

FAVORITE SPOT
1. 水族馆
2. 中央公园
3. 山

PERSONAL DATA
所属部:归宅部　趣味:芭蕾观战

喜欢的生日礼物
第1年:ニヤンコの置物　第2年:サボテンの鉢植え　第3年:スポーツタオツ

ASOU KASUMI
麻生 华澄

CV:前田千亚纪

FAVORITE SPOT
1. 山
2. 海
3. 中央公园

PERSONAL DATA
所属部:吹奏乐部(顾问)　趣味:ピアノを弾くそと、ドライブ

喜欢的生日礼物

第1年:-　第2年:-　第3年:アロマテラピーセット

1. 登场在第2年秋天

在全部公开的角色中，麻生华澄澄场最晚，同样也是攻略时间最短的角色。那么想要以麻生华澄为最终告白对象的玩家，一定要做好思想准备，因为你将要面对的是本作品中公开角色中最难攻略的对象。这里给你一个建议，在她最初登场时是不会接受你的约会，所以这时一定要不停的打电话给华澄，虽然她依然是拒绝，但是会让好感度上升不少。



2. 正式赴任后的事件

麻生华澄的初期登场是在本校的教育实习(实习老师)，2周过后她就会返回大学。而正式赴任则要在第3年的4月份，从这时开始会一直在学校中不离开，所以要趁其不在的时间大量增加自己的基本数值，以便于在第3年时可以从容地应付。

3. 进路指导到圣诞是关键之关键

因为攻略流程太短，所以特殊事件都会接二连三地发生，因此要有应付的准备。从第3年9月"华澄先生的进路指导"开始便进入了特殊事件"连锁爆发"。这一阶级的攻略要万分小心，千万不要有任何的差错，每一个特殊事件的"引发"，都会让麻生华澄的好感度大幅度的上升，这样的话，到达了下一年的夏天之前，一定要让华澄达到"ときめき"状态。



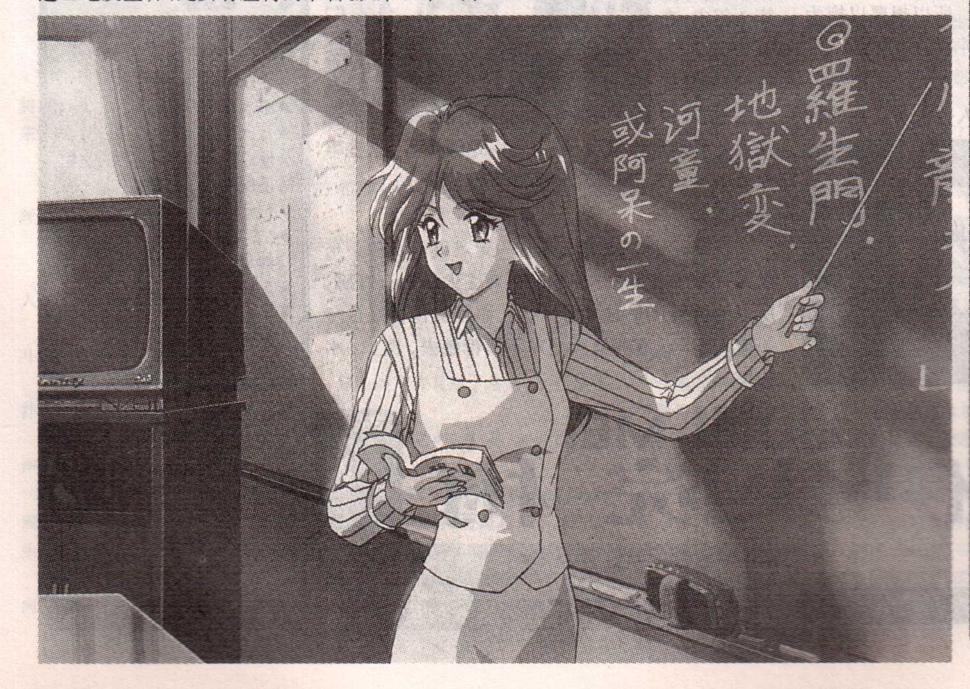
4. 关联事件

幼年期中，有3个事件与麻生华澄有关联，而且都有相对应的成年期的事件，所以把握往幼年期的几个事件，就可以让玩家在成年期的攻略中得到不少好处。

总结

公开角色难度NO.1麻生华澄，一但有女孩对你的好感度上升，她就会自动退让并拒绝你对她的约会。所以，在其登场以前，我们可以让一颗炸弹爆炸，这样一来，攻略麻生华澄就简单多了。





特殊事件发生一览

①教育实习生
●第2年9月25日　●-
●华澄的登场事件

②传说的钟
●第2年10月3日　●-
●纯、匠

③最终日
●第2年10月7日　●-
●光的评价最低时

④送别
●第2年10月8日　●-
●上一个事件完成后

⑤正式赴任
●第3年4月5日　●-　●-

⑥约会
●商店街约会(当穿夏装时)
●-　●选择去商店

⑦放学
●放学时　●友好以上
●幼年期相关事件必须发生

⑧前方不注意
●放学时　●ときめき
●只会在DISC 5中发生

⑨约会
●在火车站前广场约会时华澄迟到
●友好/ときめき
●雨、雪天除外，有20%的机率随机发生

⑩偷懒
●第3年文化祭准备中
●友好以上
●选择玩的指令

⑪自大
●-　●友好
●幼年期相关事件必须发生
●雨、雪天除外，有20%的机率随机发生

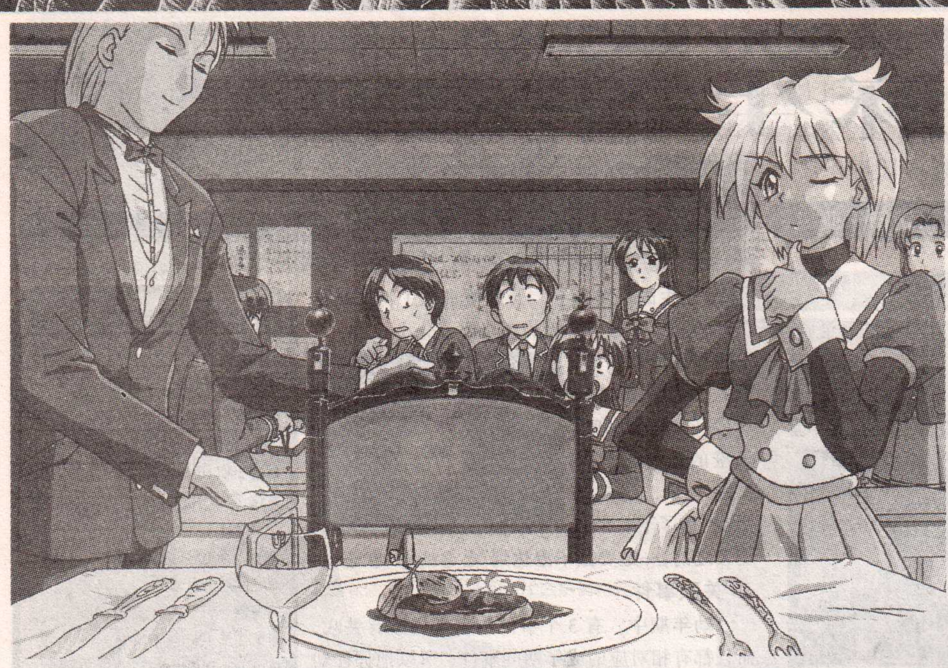
⑫起床！华澄
●吹奏部合宿(第3年)
●ときめき　●-

⑬进路相谈
●第3年9月3日　●ときめき

⑭飞人
●文化祭　●ときめき

⑮我该怎么办?
●第3年12月1日~23日
●ときめき　●幼年期相关事件必须发生

⑯圣诞
●圣诞节(第3年)　●ときめき
●告白的后补者是华澄



1. 比主人公小一岁的学妹

小主人公一岁的学妹伊集院 梅将会在第2年4月强制登场。与麻生华澄相同，因为登场时间短所以攻略起来有一定的困难，那么解决的办法就靠大量的“约会”来完成吧！另外，伊集院 梅一入学就有事件发生，如果主人公所属为科学部的话，伊集院 梅就会自动进入电脑部，所以想要以梅为攻略目标的朋友就一定要选择科学部为所属。



2. 约会时的特殊事件

由于一开始小妹妹梅对主人公没有任何的好感，所以必须用约会才能提升她的好感度，那么就可以引发在约会中的所有特殊事件，而且有关于伊集院 梅的特殊事件也基本与约会有关，正好一箭双雕。



3. 与幼时相关事件

在幼年期会有一次出去玩，这里有一件与伊集院 梅有关的事件一定要引发，就是在平时不注意的河川公园内部。在幼年引发事件之后就可以在成年的攻略中发生特别事件了。

4. 毕业前的事件

与麻生华澄相同，伊集院 梅的攻略最高潮在第3年中，在引发了“先辈?”的事件之后将连锁倒致一系列事件出现，这一点一定要注意，这些事件是由被称为“先辈?”的事件来引发的。



总结

伊集院 梅，攻略起来有一定难度的女孩。与水无月琴子有点像，开始却不对主人公抱有好感，所以约会要比平时多出一些。而且女孩喜好也与一般人不同，有些地点绝对不要带她去，例如：水族馆。

特殊事件发生一览

①科学部
●第2年4月10日
●科学部所属

②监视
●－　●商店街约会

③商店街
●商店街约会　●－

④伊集院家 MID
●约会时　●普通以下
●雨、雪天发生

⑤热忠
●缘日约会　●－

⑥貸し切り
●游园地约会　●ときめき

⑦花饰
●植物园约会(夏天)
●ときめき

⑧梅的思想
●河川公园约会(冬天)
●ときめき
●幼年期相关事件必须发生

⑨讨厌
●追加约会　●ときめき

⑩豪华料理
●电脑部合宿(第2年)
●友好/ときめき

⑪豪华料理
●电脑部合宿(第3年)
●ときめき

⑫ FIRST FOOD
●放学时(冬天)
●友好/ときめき
●雨、雪天除外

⑬走路回家
●放学时　●上一事件发生后即可

⑭错乱
●－　●友好
●雨、雪天除外，10%的机率随机发生

⑮返回
●第3年9月23日
●ときめき　●雨天除外，约会地点决定以后

⑯圣诞
●圣诞节(第3年)　●ときめき
●告白的后补者是梅

⑰前辈
●放学时　●ときめき
●前一事件发生后

⑱赛钱
●第3年初诣　●－



IJUIN MEI
伊集院 梅

CV:小管 真美

FAVORITE SPOT
1. ジャンク屋
2. ゲームセンター
3. 游园地

PERSONAL DATA

所属部:电脑部　趣味:ブランド收集、海外旅行

喜欢的生日礼物

第1年:－　第2年:电磁波エプロン　第3年:果子卡



1986年11月29日下午4:00

漫天的雪花像征着一个悲运的冬天，一片白茫茫的山坡街道，肃杀之中带有焦急的恐惧从四面八方涌来。

我在山道上跑着，喘息的节奏擂动我的心脏，似乎浑身奔流不息的血脉在告诉我，灾祸将要到来。我要跑进这武馆大门时，迎面而来的先是在地上断裂成两半的"芭月武馆"的门牌，多年以后我似乎都时时会在脑中听到那一声折断声，它，支配了我此后的一生。一辆黑车静静地停在那里，是那样的冷，沉重的黑色将我压得很死。我慢慢走入，雪、树、池，一切都掩盖不住我重重的脚步，每一步似乎都在我脑中激起回音阵阵。

保姆躺倒在地上，我将她扶起。

"阿凉，我没关系，但主人他……"父亲？我心中又是一紧。道场的门在摇摇晃晃地靠近，门开处，一个人影飞出，重重地落在地上。

是阿福！

我迅速冲入道场，却被两个人架住。一袭长衫之上苍龙飞腾，那张牙舞爪的态势如同一道闪电，瞬间震慑了我。如弯刀一般的粗眉，凌厉的目光，脸上的伤痕，此后多少个夜里，就是这张脸在梦中带给我无限悲愤与恐惧。

"再问一遍，镜子，在哪？"

父亲未作回答，只是盯住那不知从何而来的异人。他们在对峙，脚步腾挪间调整着攻守的方位，紧张如巨浪一般淹没我的口，我叫不出声只能看着他们迅速靠近，几个短促的起落间，父亲脸部已受了一记腿击，倒了下去。我冲过去，但尚未出招就被那人击中腹部，也倒在地上，痛苦随即漫开。

"镜子到底在哪？"

"不管问几遍"父亲在地上喘息道。"也是一样的。"

听到这句话后，那双眼中的白芒又暴涨了几分，随后移到我身上，像要将我钉死。脚步向我移来，整座道场也似在动摇，喉咙一紧，我被提了起来。

"把镜子交出。"

扼住我颈部的手越来越紧，面前的光亮都在褪下去，死亡的寒冷一丝丝地渗入我体内。

"等等！……镜子，在樱树下……埋着。"

死亡的束缚突然松开，我无力地落在地上。"还记得赵孙明吧……"那人的声音永远冰冷似铁，"在孟村被你所杀的男人的名字……"

父亲没有出声，不知名的过去好像也在重重打击着他，他身无继续战斗和求生的意志。

"来！像一个武术家那样接受死亡！"那人的声音又高了起来。父亲挣扎扑去、进步、出拳、劲风忽猎，身影闪动——

静，彻底的静，甚至可以听到门外雪花的簌簌之声。只是，父亲没有出声地躺在地上。

那两个黑衣人又走入道场，将一枚石镜交给那人。那人举腕看时，我发现他腕部有着奇异的刺青，不可名状的神秘甚至使我短暂地忘却了身边发生的事，呆呆地看着蓝衣的死神带着部下缓缓离开道场。

当目光移到父亲的身躯上时，现实才轰然一声回到我脑中，我拼合地向父亲爬去，勉强撑着他的身体。

"凉……抱着，爱和，友情……坚强地，活下去……对不起……把你一个人，留下……"

脸部一沉，面前的人已经彻底没有了声息。我惊愕地看着他逐渐冷去的身躯，不相信死别真正的到来。

爸爸，爸爸？

爸、爸

爸——爸——

12月3日

没有光，混沌的黑暗将我笼罩，我仿佛在污浊的湖面载浮载沉。

蓝衣、龙身。布满杀机的脸，转身——

死亡寒风嘶吼而来……

我坐起，屋内的亮光驱散了恐怖的黑暗，不知不觉中，我已经昏睡了四天。

走出自己的房间，保姆稻似乎很平静的将今天的生活费交给我，然而我能看得出来，悲痛已经淘空了她，稻妈妈，她老了。

"福原……他在道场里吧，好像有话对你说。"

我尚且没有谈话的心情，只是在屋中走一走。这幢宅子，一下子就变得空了，我信步走到餐室，看着餐桌，往昔的时光又涌回。

我和父亲相对坐着进餐，我挟起一个团子，但因嫌它不好而又放了回去。

"凉，在你还在睡觉的时候，农家就已经开始工作了。食物都是一点一点收获而来的，对这个，你认为是很粗糙的吗？嗯？"

幼少的我听懂了父亲的意思："……我会吃的。"我又将团子挟起，慢慢放入口中，意外的香气在我口中弥漫。

"嗯，哈哈哈……这样就对了……"

父亲的笑声穿越过时空，回荡在这空间里，但人再也不会出现了。父亲对我的每一个教育，我都铭刻在心，一生不敢忘怀。

走进佛堂，对着新加上的父亲灵位，我跪下，默默祈愿：爸爸我一定会把那人……

走入父亲房间的时候，似乎身边的光线又暗了几分。我发现，书桌上有一封信，好像是写给我的：

"凉，在武术之道上前进，所依靠的就是自己的信念，没有必死的觉悟是不行的。在信念之中生存，在信念之中死亡，这就是我的生活方法。凉，你要在胸中装下你的信念而前行，由此，追求到极致的境界。"

我捏着这枚没有多大份量但显得很有重量的信纸，空洞的心中又似注入了一些温度。看来，父亲他早就预计到那叫蓝帝的人会来到这里。书桌的抽屉中有一个漆盒，打开后在里面找到了一把古旧的钥匙，不知道会有什么用，暂且收下吧。

想起了保姆的话，去道场，阿福正静坐在那儿。

"阿凉，好了吗？"

"不用担心，还是当心一下自己……那个男人……"

"那个男人……啊啊。"

"被叫作蓝帝的那个家伙，和爸爸说了些什么？"

"'把镜子交出来'……之后，我就被打出了道场……"

"那些穿着黑衣服的家伙，叫什么名字？"

"这……出现得非常突然，什么也……"

"这样……谢了，阿福。"不管怎样，先好好休息吧。"

我举步欲行，却又被阿福叫住："阿凉！为什么会发生这种事？……阿凉，去哪……不会是，去找那个家伙吧？停止吧。那是把师傅打倒的人呀！"

我站住，背对着阿福。"就在我眼前，父亲被杀我自觉语音如何铁丝般钢硬，"我要报仇。为了爸爸，我必须得这样做。"

不等阿福叫我，我已经走了出去。站在门前，山间丛林村居在明湛天光下显得很是安静，天边的那朵阴云仿佛水墨染成，虽淡，却不可化开。

沿着山道向下走去，经过神社时，见到小女孩阿惠正站在那里。我走了过去。

"大哥哥，你能对阿惠的妈妈也保密吗？……"我朝下看去，纸箱里有一只小猫，"猫妈妈，被车压死了……阿惠的姐姐看到了呢。被大大的黑黑的汽车撞到了，非常可怕的。阿惠、和姐姐一块，给妈妈做了墓了呢……阿惠想代替做猫猫的妈妈，但阿惠的妈妈呀，说不让我养猫咪。"

我站起来，看到神位前放着一点食物，便过去拾起干鱼（煮干レ），放在箱中。

"哇,吃了吃了!"

我看着这幼小生灵,怜惜漫了上来:"还是小猫,就变成,孤儿了……是什么样的车子,阿惠知道吗?"

"砰砰的开的很快的汽车,如果是我被撞到了。一定很疼吧。阿惠,到点心屋去的时候,经常可以看到那个老爷爷在,他也知道的。"

我和阿惠约好给小猫取名字,便往山脚下的樱之丘而去。问了电话旁边上两位大婶,她们说山岸经常在这里附近经过,有什么事问他会比较清楚,但是天色已晚,不能再打扰了。我在附近走了走,又到樱之丘公园练了会武,转眼之间已将近11:30分,只得回家。

进了门后,发现稻妈妈正等在那里。

"无论如何,请在11:00以前回家。"担扰溢满了她的脸部,我感到内疚,但今后,可能要让她一直担心下去了吧。

这一天,就这样过去。

12月4日

早晨起来后顺路往道场而去,阿福正一个人在那练功。

"在练功吗,阿福?"

"阿,从入门到现在,用了三年终于把这一基本招练熟了……"

"通晓基本就已领悟了精髓……这是父亲喜欢说的一句话。"我不由随口提及。

"没有了先生的指导,我还没有完全将这道门开启呢。不过,想看一看这招的图谱吗?"

我点点头。

"一步前进的同时,集中腕力打出拳。以全身去运动,这样就能使力量变得更强……不过,我完全做不到。"

"爸爸经常教你吧。"

"先生总是说这招水月突击作为基本是最为重要的,要进行稽古对练的话,就来叫我吧。"

从阿福那里修得"水月突击后,我继续出门寻找线索。走下山道时几个孩子正在踢球,我接下(A)迎面飞来的皮球,还给他们,看着他们蹦蹦跳跳地去了,曾几何时我也有过这样无忧无虑的童年吧。

到樱之丘,经过阿部商店前却被一位老奶奶叫住,她在找着山本家,但因眼力不好而看不清门牌。我答应帮她找,让她等在樱之丘公园。

先从阿部商店左侧(岔道右)前行,找到山岸家,山岸老伯正在家院过道中。

"腰,已经好些了吗?"山岸有腰疾,所以我这样问道。

"啊啊,慢慢好起来了……来这里有什么事吗?"

"小阿惠和住谷都曾见过一辆车,但没有看到是什么人。"

"是有一辆黑车很快速地从樱之丘公园拐角开过……往ドブ板方向开去了。"山岸脸上似也有些惊惧般的嫌恶。

"车牌号呢?"

"在那样的大雪天,什么也看不清,一下子就转过去了。"

向山岸道过谢后,先在樱之丘公园对面找到山本家,将那位老奶奶领去后,就可以去ドブ板了。

ドブ板是这里的商业街,虽然不大,也颇为繁华。路上行人说曾看到那样一辆车,并且上面坐着三个人,我根据他们所指的方向前行,经过花店时,原崎正站在那里。

"原崎……"

"有什么想问的就说吧。"

"那天,看到过一辆黑车吗?"

"黑车?啊……我还被那辆车溅了一身泥呢。"

"你看到是什么人吗?"

"嗯嗯,没有……但是,汤姆和那辆黑车里的人说过话。是这样的,这辆车怎么了?"

"没什么,"我匆匆向前跑去,沿着这条街打到汤姆那辆移动售卖饮料的车,他是我的朋友,一个来自美国的黑人,经常在街头随着音乐节拍跳着舞,以此吸引行人,虽然生意并不太好。

"嗨,凉。"

"说一下那些穿着黑衣的人吧。"

"黑衣人?"

"听原崎说了,那天黑车从这里经过。我是绝不会让他们就这样杀了我父亲而逃去的。"

"FATHER?凉的?"

"快告诉我。"我有些烦燥。

"OK,那么就说了吧。"

"坐着的是什么样的人?"

"穿着从来没有见过的衣服的男人坐着,墨绿颜色。VERY PET TYPE的……像是中国的服装。作为我这里的客人,说话还算有礼貌,不过,直视的时候,眼睛里那样的COOL和杀气还是第一次见到。"

"还发现其他什么吗?"

"中国人,说着中国话。"

"中国人的话,不认识吧。"

"BUT,那边的旅行社,有中国的客人。"汤姆用手指向对面的世界旅行社,"汤姆也在调查着中国人。"

我推开世界旅行社的门,询问这一带是否有详细知道中国人的人存在。旅行社的职员告诉我在药局边上的中华料理店"味壹"能够找到,那里的店员全是来自中国。

从商业街左支道而去,找到味壹店,19:00就开始营业。从建筑看来就不一样,我们日本料理重在器具,而中华的饮食文化便透露出那品物俱佳的精致上。我询问店主陶老伯。

"在这一代,还有除老伯外其他的中国人吗……"

"中国人怎么了"要不然,是有关于你父亲的那个事件?

"认为中国人都是坏人,这样想可不对。"阿婆在边上插嘴。

"不过,线索是在中国人处……"

"和以前相比,增加了许多。新来的人们,我们并不知道……你,还是去请教三刀他们吧。"

"三刀?"

"写成三刀,也就是有三刀的地方,意思是三种商店。理发店、堆缝店、饭店……全都用刀具。"

边上的阿婆作着说明:"理发店用的是剃刀,裁缝后用的是剪刀……都是开店时不能离手的……理发店的前田桑,裁缝店的丝井桑……不过理发店的刘桑因为生病住了院,你可以到满福轩去找前田和丝井。"

向这对老夫妇道谢后,我径直赶往满福轩,但是店主并不在。一位女店员让我去找永先生和吴先生,据说他们晚上经常去喝酒,一般都会在那儿的酒吧里消磨时光。

我循着街灯找到了那霓虹闪烁的招牌。推门而入是轻柔的音乐和幽雅的灯光,轻声笑语,人们的欢乐或许就是无事时的忘忧。

有两位客人正在喝酒,却正是永和吴两位。

"对不起,打扰一会儿。请问知道一个叫蓝帝的中国人吗?因为听说三刀的永桑和吴桑知道这些情况才来请教的。"

"通过山岸桑的介绍……我们以前在理发店进行着三刀的修行,但是没有持续下去。现在在制铁所工作,还有5年,依靠在日本的努力,就要回中国建立家庭了。阿阿,要提起三刀的事,在ドブ板的三刀中刘桑对中国人的情况知道得最为详细了。听说一直关着店,不过也应该快开了。"

我问清了大致的方位,准备明天去拜访。回家路上和原崎打了个招呼。

"心情能够理解……不过不要在这里头陷入得太深了。"她这样向我开解。我并没有答应,同时,自己知道,也不能答应。

回到家后回想起原崎那关心的神情,不由又给她打了个电话。她父母在加拿大,只有一个人住在横须贺。

"刚开始时,是有些寂寞的……总是想和妈妈在一起。不过现在有朋友,所以……"

"那为什么不去加拿大呢?"

"……嗯嗯,我,喜欢这里……"

挂电话的时候,夜已深。我觉得原崎的语气有些奇怪,不明白那里面包含着什么,而且很长一段时间内我一直都没有明白,直到……

12月5日

今天阴雨连绵,整座小镇都不现亮光。

我到ドブ板人口,找到了刘理发店,进去。

"对不起,我想打听一下在这里的中国人……"

"你是?"

"芭月,山之濑芭月武馆的……"

"噢,是你呀。报纸上都说了,下雪的那天……"

"啊啊……"我不想再提及那一天,"发生了许多大事……我在找一个叫蓝帝的中国人,陶桑还有三刀里的各位,都说刘老伯比较清楚……"

"是陶桑介绍的吧……我们作为中国人已经在这有两辈人了,你的期待是……和大家一样来认义父的吗?已经有80岁的我的父亲,在战前就到横浜来经商,确实,像父亲一样……"

婆婆打断了老伯的话:"他经常去麻雀公园运动,绕ドブ板一周散步并到面屋休息是他平常的日课……"

我没有和他们多聊,只是跑到街机厅拐角小路,麻雀公园就在那里,这个名字可能是形容其小吧。一个老人举伞坐在那里。

"那个,请问是刘桑吗?"

"是的,您是?"

"芭月,山之濑芭月武馆的……"

"啊阿,已经听说了……有什么事吗?"

"在找一个叫蓝帝的中国人。"

是被一些刺客尊称为皇帝的,称呼这个名字,好像是某个中国地下组织的人。是有一个中国的黑帮。"

"那样的家伙是在横须贺吗?"

"可以去问一下船员,他们对外来人员比较清楚。"

向刘老人道谢后离开麻雀公园,随即就在街中打听哪才能找到船员,从面包房的小峰处听说他们经常去酒吧,但现在尚是白天,只能等天黑后再去。

我在路上走着,在岔口遇上了不良学生优,他挡着我的去路,还故意撞了我一下。

"芭月,撞到了我,连声招呼也不打吗?那么,在这里比划一下吧。"

我无心去理会他们的挑衅,几下子将他们打倒在地。我抓住长岛的衣领,对着这个将力量误理解成暴力的败类:"我没有做你们对手的时间,不要第二次被我碰见,知道了吗?"

摆脱这个令人甚至提不起情绪的麻烦后,天色也暗了下来。先到西条的酒吧,但在那里并没有见到什么船员。问店长西条,却说他们是在邻近的另一个酒吧MJQ,并且让我小心,那些人中间存在着不良份子。

我到了附近的MJQ,那里确实有两个洋人,还要跟我赌赛桌球,但看起来我要找的并不他们。又要等待下一天来临吧。

回到家中,无意间走到那棵樱树之下,虽然夜已深沉,抬起头来,仿佛又可看到那漫天的樱花纷纷扬扬地洒落下来。在明媚的春天,在一切理想和未来都还是未知的春天,父亲日复一日地教我习着武。

"嗨!"充满了力度和气势,在我眼中,父亲永远是那么威武精神。"把持住中心……对了,就这样。明白吗?以腹部用力。"头抬起,直视,把握重心,嗯,就这样是武道上的增进,还有信心、温暖和成长。我以全身的力度聚成一线,在我稚嫩的呼声中挥出。

我能感觉到的,是似乎被我震落的雨一样的花瓣,和父亲欣慰的笑容。

12月6日

这一天没有找到太多的线索,只是到入夜后,经过电单车行时发现对面有一条狭杂的小路,我信步走了进去。

阴暗,肮脏,世界上总有一些像这样藏污纳垢的地方吧,不在街道的角落,就在人心中的角落里我慢慢走进,却有两个外国人拦住我的去路,我往旁闪,他们也拦在一边。我没有太在意他们的脸,对于生活在地底的人们而容全都一般无二,写满了腐朽和愚痴,沉浸在自己欲望之沟中的人们,本身就是一条可怜虫。我很随意地打发掉了上前挑衅的他们,没想到,竟然能在这里找到又一家酒吧。

灯光、酒气、烟雾和汗味,一片都是混蚀而凌乱的。

"正在开PARTY呢,来干什么呀,小子。"站在柜台后的老板很不友善地问我。

"我想打听一下有关中国组织的事,请告诉我。"

然而尚不等他回答,其他人却已经围了上来,无奈之下我只能先出手将他们打倒,地上一片狼籍。

那老板看着我,脸上的憎恶很是明显。

"好吧,我告诉你,听完以后你就滚开,再也别让我看到你行吗!"

我很冷静地:"知道。"

"你去找恰理。"

"恰理?"

"那家伙做着走私,是出没于里世界的人,对那个中国组织也有些知晓。"

"那么在哪呢?"

"那家伙的爱车是哈雷,经常要到这边的车行。"

"恰理的样子了?"

"那家伙总是穿着黑色的皮夹克,手腕上刺着纹身。"

"手腕上有刺青……"我眼前又跳出那奇异的纹路。

"话说完了,快消失!"老板朝我挥手叱喝,将我赶出。我朝外走着,对于那老板的怒气略有一丝茫然然。或许,这样的阴暗角落,本身也是一种秘序,不容外人来破坏。只要影响到一派人的氛围,不管你出于何种目的,无论正确与否,都必然会被这种秩序憎恶和嫌弃。

走到街上,车行的小野都伯正在店门中,我便问他是否知道恰理。

"恰理?骑着很劲的摩托车。当然了,经常会来这边的。"

"那么除了这,还会去哪?"

"好像是到鹤冈那里吧。"

"鹤冈桑,是皮衣行的吗?"

"是啊,那家伙,在哪都不会轻易露面的。"

一路上打听着这个家伙,对于他的评价也实在是相当的糟糕。

12月7日

去皮衣行,经过自动冷饮机时却看到味壹的伙计王光基在那里,一问之下却是想喝饮料,又没有零钱,就给他买一罐饮料吧,看来哪一种都行。

找到鹤冈,问恰理。

"我的皮衣行,经常会来一些看起来不怎么顺眼的家伙,也看到过有着纹身的人。"

"那这人刺青的男人,到底……"

"体格看来凶恶的家伙,在手腕处有刺青。"

"这人居住的地方是……?"

"有着纹身的家伙,不太容易知道。"

我继续在附近询问,鲜鱼店的野田说他经常在麻将馆遇见,但到那里又不见人影。问起汤姆,说他们的BOSS纳加,经常到他的冷饮店来。

一路找着不觉天已经暗了,到了20:00,我信步走到街机厅前,却看见那个出现在地下酒吧的外国人史密斯站在那里,我摆开架势,他却将双手举起。

"NO,在这里可不想打架。我们对STRONG的男人非常欣赏。YOU ARE VETY STRONG。"

"我不知道一个叫恰理的人住在那里,我正在找他。"

"恰理?FRIEND呀!"不相信人可不好,我到这里来就是要和他见面。"说着史密斯将我领到了那个停车场,却闪出了四五个人来。"

"哈哈哈,上当了!是你自己找的,学生仔。"他们围了上来,但对于这种在街边闹事打架的流氓,也没有什么,权当得到一次实战的机会。交手片刻之后,停车场里已倒了一地的老外。

我提着史密斯,继续问他。

"那种家伙,不知道吗……"我反扣住他的手腕,却发现他也在上面纹了刺青,在我的用力下这个外国流氓显得很痛苦。"不骗,你……不过,说不定会在酒吧或者高城商店。"

我放开了他,看来要找到那个家伙,还得费一番周折。

12月8日

下午2:00以后,依据他人的指示,前往那家刺青店,地点是在左支道的冈山ハイツ楼上。推门进去,有人在纹身,却正是那史密斯二人,他们见到我似乎非常害怕,急忙溜走了,只留下店主一人,浑身都刺着纹身,或许抛开一些堕落之人赋予它的特殊意义之外,本身也是一种艺术吧。

"恰理那个家伙来过这里吗?"

"恰理吗,是在这……睡觉呢。不过,随便把他叫醒的话可能会受伤。"

我小心地往后走去,帘幕之后一片寂静,不知会隐藏着如何的危机,连得地上的影子也弯弯曲曲的。

我用力将帘子迅速拉开,当面便是一股风,我往旁让开,抓住那戴墨镜

大汉的手腕往后一折，看到了他手腕上的刺青，却发现和那蓝帝的并不一样。

"我希望听到中国人组织的情报。"

"……你想打听这个干吗?"

我又用力往后一折:"和你没关系，快点说。"

"知道了，别，手腕快断了!"

我将手一挥，放开了他。

"你想和组织的人会面吗? 不过我不太清楚具体的线索，明天下午3:00到街机厅来吧。"恰理一边揉着手腕，一边向我说道。

我呼出一口气，走出高城商店。连续几天的寻找让我有些烦燥了起来，而仇人，距离却像是更远了。我慢慢下搂，却没想到遇上了原崎。

"芭月……"

"原崎……?怎么会在这?"

"在找芭月君呢……听朋友说芭月君会在这一带。今天在学校里填下了志愿校，芭月君决定了吗?"

"没有……不过如果去的话，会是有空手部的大学吧。"

"是这样。考试准备已经近了，我很担心，在考试前……对于父亲发生的事，有很强烈的情绪是可以理解的，不过……还是请保重吧。"

我望着凉崎的背影，咀嚼着她话中的关怀，心底自然地流出一股暖意。

回到家后，去了道场，跪坐在那块"八阴八阳"的匾额下。我凝聚起所有精神，在烛光和寂静中变得空明，信念也前所未有地坚定。杀父之仇，必报!

阿福走进道场。

"阿福……很久没有对练了吧?使出全力吧。"

拳脚往来，感到的是汗水淋泣的酣畅，仿佛又像以前那样，驱散了冬夜的寒冷，在战斗中磨练自己的人生"

"很久了，没有作阿凉的对手呢。"

"心情轻松了一些，不过还是没有取得和中国人组织的接触。"

"中国人组织……是杀害先生的那帮家伙吧?"

"还不太清楚……"

"和那样可怕的人作对……"

"除此比外，别无其他方法……"

"心情我懂，但是太危险了。连先生也……"

"我已经有这样的觉悟。"

"不过，阿凉万一再发生意外……"阿福担忧之状全然显出。"我，没法对先生交代……"

我看着难受的阿福"不要担心。"

"难道……"阿福抬头看着我"阿凉为了这个才进行稽古对练吧……"

"是这样……"

"请，再考虑一下吧!"阿神大声道。

"已经下定决心了。"我抬起头来，目光要刺穿一切夜幕，"我一会要去!"

我大步踏出道场，却见到母亲站在那里。

"稻桑……全听见了吧。对我而言，对杀害父亲的人，想不出其他方法。"

"不管怎么样也请停手吧，阿凉，不要再继续了，到此为止吧。阿凉……还要你继承先生的意志，守护道场。"

我无言以对。

"有东西要给你。"

我跟着稻妈妈进了屋，她交给我一封信。

"……是给爸爸的信!?"

"先生过世后收到的……有着不祥的预感，本来不想给阿凉看的。"

"是中国字的信……"

"再这样下去，会很危险的，就算是过世的先生也会一直担心的。请和阿稻约定。"

母亲向我低下首来，我慌忙跪起，心中混乱之极。

"稻桑……"

"请，和阿稻约定吧……一定呀。"

母亲伤心和启盼的目光在我面上散开，将我失陷在一片无力感中。

"……明白了。约定吧。"

稻妈妈低下头去，可以听见轻微的啜泣，可以看见肩头的抖动，我眼光一片黯然。

12月9日

要出门时，阿福叫住了我。

"信?中国话的?莫非是杀害师傅的凶手?"

"不知道。"

"能找到谁读得懂中国话就好了。"

我思考着走出了门，快到神社时却看见一个男孩在雨中哭泣。

"戴着太阳镜的大叔，把足球抢跑了，哥哥能不能帮我要回来?"

我根据男孩所指的地点到了电话亭边的空处，却是恰理带着一帮人等在那里。难道是想对我进行报复吗。他将足球掷来，我接住递给男孩，让他退后。先有三人冲上来，被我逐一打倒。但卑鄙的恰理却挟住了男孩，想以此要胁。我看准时机用力踢出，球狠狠地撞上了恰理的脸随即侧身击倒另一个试图偷袭的家伙，他们狼狈逃窜而去。

"大哥哥，谢、谢谢。"

我听见小男孩特殊的发音:"'谢谢'……这么说你是中国人了?"

"嗯!我，高文!夏高文，大哥哥是?"

"我叫芭月。"

"芭月哥哥吧。芭月哥哥，谢谢!"

我看着高文跑去，想起了出门的目的，便去ドブ板。要找中国人的话，我首先想到的就是味壹的陶老伯。我将信给他，他却说也看不懂，这封信是用中国书法中的一种字体所写。照他们所说，让我去找王光基，他写得一手好字。

我走到ドブ板入口处的冷饮机（此处亦可去街机厅边，会由夏高文来告知），见到王文站在那里。和上回那样请他喝过饮料后顺便请教信上的字，然而他也读不懂，信上的字用了些特殊的手段。光基让我去找教他日文的人，陶器屋的秀玉。也就是高文的奶奶。

陶器屋就在左边，进去后一股典雅古朴的气氛便扑面而来。一位婆婆坐在那里，身上衣服的刺绣极为精致。

"对不起，请问是秀玉先生吗?"

"是，你是?"

"芭月，山之濑芭月开馆的……"

"噢，是的是的，听我孙子高文说了……真是非常感谢，在樱之丘帮了他。这孩子抽动着鼻子，还说要成为像芭月先生这样强的男子汉呢……有什么事吗?"

"是，想请您读一下这封信……"

"啊?这是一种里文字。"秀玉持信拿到镜子前，"嗯，左右颠倒了一下，有点特别的模式呢……要注意有来抢夺镜子的人……如果遇到特别紧急的场合可向陈大人求助……朱元达。"

"朱……元达……陈大人?"

"啊，里面还写着什么呢……'天之父，九条龙;地之母，我的友……"

"是什么意思?"

"天之父，九条龙;地之母，我的友……对不起，不太明白……不过这里好像写着电话号码，用旧体汉字的数字写下的……噢，0468—61—5647。"

与秀玉告辞后，我跑到烟草屋试着打了一下这个电话，一阵铃后便是一个低沉的声音。

"天之父"

我一愕，想起了信上的字，还有家中佛堂那幅天你地友的条幅，看来这是一种江湖切口了，我试探着:"九条龙。"

"地之母。"

"我的友。"

"这里是第8仓库。"

"……第8仓库?"

对方似乎感到有些不对劲!"你是谁?"

"这个，请向是陈大人的宅上吗……是一封信里告诉我的……"

尚且不等我继续问下去，那人却已挂了电话。第8仓库，那会是在那呢?我看到边上有一本黄页电话薄，便翻开查找(亦可打104查询电话)。根据那电话号码的区位，找到了大致的方位——纲浜町。这里的巴士好像就能去那儿，不如明天去看一看吧。

我回到家，电话铃响了起来，却是原崎，她似乎有事找我，让我去樱之丘公园，挂下电话后多少觉得有些奇怪，猜不透她有些什么想法。

今晚屋光寥落，灯下的树，树下的椅子，一切都将寂静沉淀下来。而原崎，坐在那里，静得像只是一道影子。

“原崎……怎么了。”

“把你叫出来，非常抱歉……只是想2人说一会儿话……”因为灯光微弱的缘故，她的脸明暗不定，“但，在芭月君出了事的这种时候，不知道该不该说……”

“是很重要的话吗?”

“是的，能不能和我……”我不懂她那种眼神是什么，“能再和我说会儿话吗?”

“当然，不过，能略为简短些吗?”

“明白……我，要是芭月君能再稳重一些我就会说出来……”她背过身去，“将一个人藏在胸中，怎么也推不开……非常辛苦……对不起。”

她坐在椅子上，又缓缓抬起头来，“我，对芭月君……”

一阵寂静仿佛让人窒息，她的目光让人有眩晕的感觉。风吹，风动，原崎低下头去：“现在不说的话，我害怕永远都不能说了……”

“……是什么?”我的声音也变得很轻了。

“昨天晚上，妈妈从加拿大打电话来，父亲要我去他们那儿，马上就要……回去了。还没有向芭月君传达我的心情，就这样怎么能回去呢!”

“啊……?”

“……这样就可以了……只是想听听芭月君的心情”

我低头，有些局促，更不知如何面对望着我的原崎。“不过，现在的我……不知道……该如何回答……”

原崎沉默了片刻，“对不起，打扰了……会沉默着回加拿大的。”

我看着原崎伤心的表情在面前一闪而过，任由她的背影抖动着渐渐镶嵌入夜晚的街道中，踽踽独行。我站在原地，站在昏昏沉沉的灯光中。片刻前的那些话语，在四周悄然回转着，仿佛溶洞中钟乳石上的滴打，一声，又是一声……

12月10日

从烟草屋右拐就能到巴士站，大概每过半小时就会来一辆车。我坐上巴士去纲浜町。

这里就是新横须贺港吧，果然和ドブ板的景象大不一样，宽敞的大道，高大的厂房，来往的铲车和工人，一切的声息像征着世界的发展。发展是永恒的，生命却总有限。

“把所有的钱交出来!”

“没，没有……请放过我。”

“啊～?没有?那就尝尝 这个吧!”

我见到有人在被流氓欺负，忍不住又挺身而出

“喂，你是谁，来管闲事?”那人我认识，是叫作三桥五郎的家伙，从来不务正业，“怎么，看我讨厌?你就是那个芭月吧?”

说了这句话后，边上的家都害怕地往后退了几步。三桥冲他们嚷着：“怎么了，听到芭月家的名声怕了?”又走到我面前，“那又怎么样，看我不受伤的收拾你。”

我闪开三桥挥来的棒，将他击倒。

“喂，只想打听一件事。”

“是，是什么?”三桥现在伏在地上，像摇尾乞怜的狗。

“第8仓库在哪里?”

“从这条路直行，能到仓库街，再右拐就能找到。是……那么，那个……我们就告辞了。”说完两个家伙飞快地逃走了。

我沿路到了第8仓库，想进入时却被门卫拦住，看来从正门进入是不行的了，必须得想其他方法。我沿着第8仓库绕到后面，抬头看见一堆集装箱上正开着一扇窗，于是便将边上的木箱推过去，爬上，借此混入了第8仓库。

楼上似乎都是些职工的休息室，并没有找到什么有用的情报。再往前走，听到有两个人正在交谈着。

“喂，这是货物的传票，先运出去的，搞错了吧。

“啊，真是的……”

“这一次不要搞错了，运到旧仓库街，写在上面呢。”

“明白，和那边的第8仓库联系过了吗?”

没有想到，原来还有另一个第8仓库，那么去看一下吧，从原路离开，问清了方位，向西北方而去，路上看见汤姆也将流动冷饮店开到了这里。找到了旧仓库的入口，却被门卫拦着不让进，看来只能到晚上再说了。

为了消磨时间，我沿着海岸随意走着。

“不许进去，说过几遍了。”

那里一阵喧哗，却是两名警卫将一个老人赶了出来，看着他破烂的衣服让人觉得甚是可怜，我便走了过去。

“怎么了”

“小伙子……今天很冷，能请我喝一罐咖啡吗?”

我转头看到一台饮料机，便去买了一罐咖啡给这个老人。

“啊……真暖和……谢谢了，小伙子。”

“老大爷住在哪?”

“就是这个港，已经3年了。”

“是吗……哪么，注意身体吧。”

向老人告别后往回走，到那便当摊时，却看见一个女孩正向她姐姐泽野ひさか要钱。

“姐姐，借点钱吧。”

“别说了好吗?真不明白你要钱有什么用处。”

“怎么，姐姐不帮吗!”

“麻衣——”

麻衣已经跑远，我走运去时看见泽野气愤的表情。

“ひさか，怎么了?”

“麻衣最近老是和坏朋友交往，真不希望她变成那样的孩子，嗯，阿凉能帮忙说说她吗?拜托了。”

亲人的关怀令人感动，虽然有些不太妥当，我还是答应了下来。从东北方向一直往里走，看到麻衣和两个女学生在一起，我上去拉麻衣。”

“干，干吗呀?凉哥哥。”

“麻衣，姐姐为你担心呢，快回去吧。”

边上的女学生却来干预，拿起了棍子，竟然想像男流氓一般来打架，让人觉得又是好笑又是好气，随便地打发了她们。

“干什么呀，凉兄……”

我直视着麻衣：“记住，背叛信任自己的人，是会后悔的。”

“凉哥哥……”麻衣的脸上现出歉疚之情，

我放心了下来，回到便当摊向ひさか报告，说麻衣自己已经觉悟过来了。顺便又问起了旧仓库街的事，ひさか说正要去那里的警卫室送便当，我便找她前往，借机看一下哪里的情况。

于是我就提着两份便当，送到旧仓库街门卫室。此时正好有两名警卫前来，从他们的交谈中我听到晚上8:00到9:00是这里的换班时间，防卫应该会松一点。

我在外等到了8:00趁门卫不注意从窗台下偷偷溜进去。因为不慎撞到了窗台板，一个手电坠下，我主刻前扑接住了它，借此进入了旧仓库街，现在所在的位置是第六仓库前，不时有警卫亮着手电来回巡逻，别给他们照见（一旦照见会推迟一天再来，如果想拖到4月15日看到另一个BAD DNDING，可用此法拖延时间），从右行，左拐，再右行，就能到达第8仓库。

我从铁门进入，黑暗之中依稀可见四处散乱着货物箱，不知道陈大人做的是什么买卖。中间的架子上放置着一些器具，似乎都是古玩一类，莫非这所谓的陈大人是走私商人吗?

我拿起一件青花瓷盆，正在端详却不慎失手，瓷盆破碎之声如惊雁骤起，瞬时，便有灯光亮起，一个身着西服的青年男子从铁梯上走下来，坚毅的表情具有着铁一般的硬度，气势先已不凡。

他摆开架势，是我没有见到过的，我也凝神，准备应付这场应该会很辛苦的交手。

“等一下，贵章。”一个精神矍烁的老者，身着一身大红的长袍，极具长者气度。

“陈大人……”

“你是打过电话来的年轻人吧。”

“是时，我叫芭月凉。在这封信上写着如果遇到紧的场合，可向陈大人求助……”

“拜见就这样可以了吧。没错，这确是朱的笔迹。”

“……但是，信已经送得迟了……这个朱元达和父亲的关系是……”

“朱听说过你父亲从中国得来的镜子……”

“镜子!是被那个夺去的……”

“是的，杀死你父亲的是叫做蓝帝的男人，不过他的详细情况我们也

不了解，只知道他是蚩尤门组织里的干部，很有名气……听说使用着可怕的拳法。”

“确实是这样……从来没有见到过的拳法。”

“这样的话，就不会错了。除了被他夺走的镜子外，应该还有一枚镜子。”

“究竟是为了什么，请教给我。为什么，父亲会……”

“……没错，凤凰之镜。”

“不要把这线索打开，父亲！”边上的青年贵章突然想喝止陈大人。

“没有什么。朱拜托我要照顾那个男人的儿子，还要告诉他被抢走的只是其中一枚。”

“被抢走的是其中一枚？还有凤凰……”

“中国传说之鸟……拥有不灭生命的鸟。把镜子找到以后，再告诉你别的吧。”

我看着他们走上铁梯，一时有些摸不着头绪。龙镜、凤凰镜，杀人的蓝帝，被杀的父亲，还有这神秘的陈大人父子，究竟是处在一张什么关系网中呢？

12月12日

早晨外出经过神社时，却看见熊谷晴哉和伊藤佳代子两个孩子在哪边，不知在看着什么。

“那个呀，已经好了呢，小猫。”

“不过要想办法治好它的脚呀。”

“嗯！这边这边！”

两个孩子往前方跑去，不知去找什么东西了。我蹲下，却看到这个小生灵舔着自己的爪子，看起来已经活泼得多了。人也好，动物也好，一旦受了什么伤痛，都需要依靠时间和自己去慢慢抚平，同时，在痛苦中成长。两个孩子拿了食物来给它，我看它慢慢吃着的样子，在心中为它祝福，同时，也为了我自己。

路过电话旁时心里忽然一动，往旁闪开，转头一看，向我偷袭的人竟是那个陈贵章。

“难道……你们是蓝帝的同伙？”

“胡说什么，只是和你切磋一下。”我们互相摆开架势，过了几招，贵章忽然收手。

“这样就行了，你的体势防御是失格的。”

“体势，防御？”

“父亲委托我的，要解除你生存的困扰。”

“什么意思？”

“你对自己的立场还不太明白，还是把凤凰镜交给蓝帝，能违抗那个男人的一个也没有……尽快把镜子找出吧。最好小心那些家伙了。”

我冷然不语，纵然仇人是如此恐怖，我也不能罢手。从那个下雪之日开始，我就等如打开了一场赌局，报得大仇，或者赔上性命，除此，别无其他选择。

和贵章分手时，我忽然有种非常不好的预感，似乎听到一个很轻微的笑声，阴恻恻的，让我无由地一机伶。

在外面转了一圈后回到家中，稻妈妈告诉我阿福似乎有什么事找我。走到院中，却见他正一个在那发呆。

“阿福！”

“啊，那个……阿凉，我……”

“怎么了，阿福。”

他却向我一鞠躬：“对不起！我，已经告诉稻桑了。阿凉现在做的事，全部都知道了……”

我看着这个憨直的师弟，不由得心中一凉，却说不清楚是什么感觉，不知是无奈更多，还是害怕稻妈妈担心更多，“怎么……”

“我，我没法……沉默，稻妈妈什么都不知道……”

这样的话使我也有些难受了起来：“阿福……”师弟一直是这样的单纯善良，因为我个人所遇到的灾祸，也波及到了其他人身上吗？“没关系的。不过，阿福，你知道凤凰之镜吗？”

“凤凰之镜？”他居然仍不敢抬起头来。

“父亲所持着的。”

“没有……没听先生说起过。”

“这样……”我有些失望。

“稻妈妈……可能会知道些什么吧。”

“噢……去问一下稻妈妈……”我往家室走去，但没想到她就站在拐角处。

“福原说话的声音很大，所以……你们两个的谈话我都听到了。”

“刚才的话？”稻妈妈向我歉疚地一弯腰，“这样……”

“芭月家的男子遇到危险时都不会躲开，”她的语音包含着丝丝缕缕的忧伤，“不过我还是想说句话，不要像主人那样。”

稻妈妈又向我一弯腰，我几乎说不出话来。“稻妈妈……对不起，让您担心了。”

“实际上，我想起了一件事。那天，事件发生的前一段时间，主人好像将什么东西寄放在了骨董屋，不知道是什么，不过，好像是非常重要的东西。”

我听完后匆忙出了门，去ドブ板的骨董屋。走进去后听到一声清脆的钟声，转天一看，却是一台异常精美的文物钟。

“什么事，发出这么动听的声音。这是蝴蝶夫人特别制作的，嗯，现存的玛达姆・巴达弗兰遗品。”骨董屋的大石老伯过来看钟时见到了我，“你，是芭月先生的……没错没错，先生托付过我的事……啊！先生托我有件东西要交给你。嗯，是在哪呢……嗯……对了！因为是重要的东西，所以放在了这儿……这是先生准备下的东西。”

“是，父亲拿来的？”我声音略有些颤抖。

“记载着芭月家的足迹，到18岁时……每一代继承下来的重要东西。”

我从大石手中接过，却是一枚青铜的器具。我不懂上面的形制有什么含意，但这是父亲遇害前最为重视的物品吧，如今交了给我，他却再也无法出现在我面前了，上面还有他手心的温度吗？

“这个对我有用的地方是什么呢……”

“先生让我转告，要你好好看护着它。”

“还留下过其他东西吗？”

“其他的……？”

“有没有，一面叫凤凰镜的镜子？”

“凤凰镜……嗯，不记得有。”

“是这样，多谢您了。”

我拿着父亲的遗物回到家，阿福在那扫地，我将那枚器具给他看。

“好象是，刀锷吧。”

“是吗？”

“嗯，看不出这模样是什么。可能会是家徽吧，要不去问一问稻妈妈？她现在一般是在佛堂内。”

我走入佛堂，她果然正坐在那里。

“从骨董屋拿来的，这个。”

“这刀锷是……”稻妈妈仔细看了看。

“稻妈妈，知道什么吗？”

“在雪轮上，有两颗星，一把剑……这是芭月家的家徽。和要寻找的东西会有一点关系吧，主人好像提起过些什么。”

我思考着走出了门，不觉中又下起了雪。凄凉的雪，落满了人间，在很长的时间内才会消融它们的痕迹吧。经过神社时，我又想起去看一看那只小猫，我们的目光互相交溶。

“你和我，都是一样的……在同一天失去一亲人……”我喃喃自语，雪花落到我的身上，又轻轻滑下。

“芭月君……”

我转过身，那白毛衣又浮出在雪天之中，原崎……”

“现在，能说会儿话吗？就一会儿。”

我没有出声。

“不管什么时候，连跟我说一会儿话的时间也没有吧。”她背过身去，声音听来非常平静，只是掩饰不住的低沉。

“不是这样的，不过……”

“明白了。但是，偶而也和我谈一会儿吧。请不要放在心上。再见了。”

原崎轻轻地离开了，雪，仍是缓缓的下。在这样的天气里，真是会冰封住人们的感情吗？我只觉得，一片一片的雪花在沾落到心上，慢慢地渗透开来，有些凉，却并不强烈。

我回到家中，想起去道场看一看。借着烛光，注意到了在条幅之下那个匣子。几起曾在父亲书桌里找到过一把钥匙，一试之下果然打开了。从里面找出一把刀，是父亲藏在这里面的，上面没有刀锷，看来与那家徽确实存在着某种关系。我握着刀，想着几曾是我父亲身边的利器，现在全然留了给

我。我望向那块写有"八阴八阳"的匾额，童年的一个场景又度传来了它的回音(注:此事件只发生于游戏初期，为写作方便特移于此处，见谅)：

烛光摇曳，父亲跪坐在横匾下，那厚实的背部如同大山一般让我觉得威严和信赖。

"受伤的对手是你的什么人?"

"……是，学校里的，朋友……"与人打架的我等待着父亲的责罚。

"你准备怎么办?"

"这个……朋友就是朋友。"

"嗯……这样就好了，就和亲人一样，朋友除了朋友以外不是其他的人。凉啊，如果亲人比孩子先死去的话……"

"啊!"

"这是自然的规律。"父亲慢慢道来，"亲人死后，能依赖的只有朋友了。朋友是重要的，信赖你称为朋友的人，知道吗……嗯?"

年幼的我在道场之中有力地回答!"嗯……"

虽然隔了那么长的时间，但同样的烛光又晃漾在我身周，但我想到了……原崎、汤姆和其他一切的友人。现在回想起来，父亲从很早起好像就有死的觉悟了，所以用他的言行来教导，使我在今后的独立生活中艰强地成长为一个男子汉。那话中深藏着的意义，我直到现在才完全的懂得。

我望向那块寄托我崇敬之意的匾额，忽然一阵心血来潮搬过一个凳子，查看那匾额后面，果然给我找到一卷书物，只是上面的文字看不懂。

有了这个提示，我又去察看道场中心的条幅。先摘下右面的条幅，发现有一道长缝，我尝试着将那把刀塞入，却大小正好，看来是有意刻成的一个机关。接着再摘下左面的图轴，墙上有一个家徽状的洞穴，我稍假思索，便将那刀锷嵌入。出乎我意料的，这边的墙竟然翻转了开来，露出一个秘道。我从木梯爬下，直到一个幽暗的地下室，点亮了手电(在家中电话桌的抽屉里)，发现这里放着一些陈旧的家具。这些代表着什么我不清楚，想来一定和父亲的过去有所关联吧。在这里的物品都是有些年份了，镇纸，刻着家纹的碗、不知用处的药，写着"福"字的金镇、铜的鹰像，一切都埋藏着父亲的过去，予我不知名的神秘。我还找到一幅卷轴，好像是父亲所书的字"阴德阳报"，是代表"善行者终会得到报答的含意吧，但是父亲身遭之祸，又何从来解释呢?找到一卷"铠通之技书"，但上面的中国字依然让我读不懂。

偶然间，我用手电照了一下镜子，发现身后的架子角上贴着一幅纸札，纹路非常奇异。我走到架子另一边，又发现地板上有移动的狠迹，便试着将架子拉过来，然后走到它本来在的地方，发现墙角有一块颜色不同的地方，用手去敲，显然其中是空的，龙之镜被埋在樱树下，还有一枚同样重要的镜子应该也藏在隐秘的地方呢，会不会就是这儿?

在人口的墙边找到一把斧子，用它劈开那块中空的墙壁，从里面找出一个木匣，木匣上方也刻有家徽，借着手电的光观察匣中的物品，一枚圆石上雕刻着飞腾的神鸟——凤凰，看来这就是蓝帝志在必得的另一件重要物品凤凰镜了。

我怀着一丝兴奋离开了地下秘室，阿福却正站在道场中。

"阿凉，找到镜子了!"

我和他一块观察着，精美的雕刻，奇异的鸟，这关系着父亲生死的物事，此刻在眼中只是包裹上谜之外衣的冷硬石头。

"阿，阿凉……快停下吧……这个，不会是下过诅咒的镜子吧……"

"我不这么认为……好像有些什么奇异的感觉，但又说不出来。"我将镜子举起，那中间的宝石莹莹闪光，瑰丽之中更多的是迷离。

"啊，这，这样最危险了。"阿福显得非常惊惶。

"阿福，认真一点听着。"

"我很认真呀。"

"行了……"我有些不耐了起来，"让我一个人考虑一会儿吧。"

"阿……是。"

催走了阿福，我独自思考虑，那宝石的光泽似乎溢了出来，与浊光相溶，我，整理不出一个头绪束，只是不安在若隐若现。

别无他法，只有明天去找陈大人吧。

12月13日

"……这就是，凤凰之镜……"陈大人非常认真似乎也被这小小一面镜子吸引，"用稀罕、奇幻的洮问绿石制成。"

"蓝帝究竟为何要抢走龙镜?……"

"他不知道你父亲手中有两枚镜子。"

"两枚镜子……"

"……以前朱元达对我说过……龙与凤凰初会，天地之门就会开启。蚩尤现于大地。这是中国传说中的怪物，会将世上的一切吞食。蓝帝好象要通过这两枚镜子来干什么。"

"到底……是什么?"

"我也不太明白。不过，这枚镜子绝对不能再让它失去，一定要小心。"

如果被发现了，你可能会丧命。"贵章在一边警告着我。我正欲回答，却听见一阵诡异的笑声，一道影子电光一般跃到面前，我尚未作出反应，镜子却已被抱走。一个怪人非常迅捷的跃到空中吊车上。

"镜子，两枚。蓝帝大人，一定会高兴……"那形容奇诡的怪人在空中笑得嘎嘎有声。贵章要冲上去，却被陈大人叫住。

"对了!芭月，快去按那个键!"

我根据贵章手指的方向冲去，按下控制钮，吊车移动，那怪人是了几晃没拿住镜子，落到了地面，我急忙抢回。

"给我记着!"几下起伏，那怪人便已从高处的窗离开，行动之快之诡异，我生平未见。

"多谢帮助。"

"是疯狂天使(MAD ANGELS)的手下吧"

"疯狂天使?"

"和我们处于对立关系的组织，卑鄙，干着见不得人的事。"贵章语气中有无限憎恶。

"那是蚩尤门研究室下的附属帮派。蚩尤门和疯狂天使彼此勾结，或许也正是他们把蓝帝引来。"

"那么去查疯狂天使，蓝帝也……"

"不，那个人现在已不在这里了。"

"蓝帝去了哪里?"我很急切。

"是……去香港了吧。"

"拜托。"我无比认真地。

"什么?"

"请带我去，香港，找到蓝帝，然后……"我眼中闪着决意的光芒。

"不行，你根本就胜不了蓝帝，"贵章冷冷道。

"什么!我要为父亲报仇!"

"哼……真够坚强的。但是，你没有胜的希望。"贵章话中甚至带上了讥嘲之意。

"那么，你们想干什么!"愤怒的火焰扑上胸。焚烧着我的呼吸之声，"在面前看着我杀了这人，你就能住口了吧!"

"够了。"陈大人的语音仍然不温不火，"看来要协助是很困难了，走吧，贵章。"

"请等一等，陈大人!"

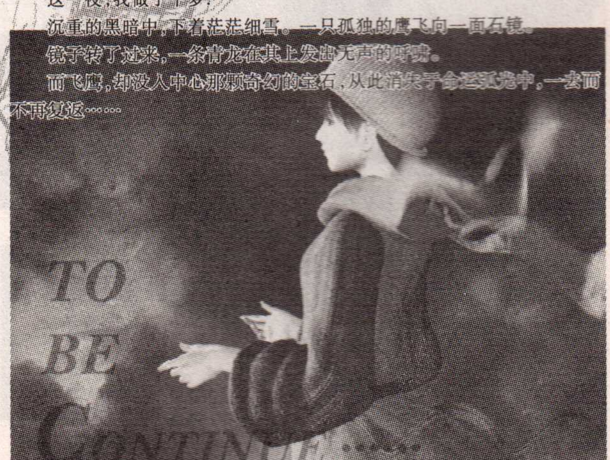
"生命，不是很随便的东西。"陈大人回答我这句话后便与贵章离开。只留下我立在原地。仓库中黄黄的灯光笼罩着我，我呼吸尚未平静下来，地上躲着歪歪斜斜的影子，看起来像一只孤愤的野兽。其实，仇恨就是一只最为凶恶的野兽吧，将人心吞噬，从此被困于黑暗之中，就像漫漫长夜，到处都没有尽头。

这一夜，我做了个梦：

沉重的黑暗中，下着茫茫细雪。一只孤独的鹰飞向一面石镜。

镜子转了过来，一条青龙在其上发出无声的呼啸。

而飞鹰，却没入中心那颗奇幻的宝石，从此消失于命运弧光中，一去而不再复返……



莎木 一章~横须贺

基本流程(一)

STEP 1
FREE 探索
(芭月武馆内)

STEP 2
去道场
表示复仇决意

STEP 3
FREE 探索
(寻找黑衣男子)

STEP 4
寻找山岸
打听黑车情报

STEP 5
FREE 探索
(打听黑车行踪)



STEP 6
从望及汤姆处
得到黑车情报

STEP 7
FREE 探索
(寻找中国人)

STEP 8
去味壹
得到三刀情报

STEP 9
FREE 探索
(寻找三刀)

STEP 10
FREE 探索
(寻找刘理发店)

STEP 11
与刘夫妻对话
得到刘老人情报

STEP 12
FREE 探索
(寻找刘老人)

STEP 13
与刘老人对话
(在麻雀公园)





STEP 14
FREE 探索
(寻找船员)

STEP 15
去 Heart Beats
得到恰理情报

STEP 16
FREE 探索
寻找恰理

STEP 17
从船员处
得到高城商店情报

STEP 18
FREE 探索
(寻找高城商店)

STEP 19
去高城商店
找到恰理

STEP 20
FREE 探索
(至回家前)

STEP 21
与稻对话
得到给父亲的信

STEP 22
FREE BATTLE
恰理伏击

STEP 23
FREE 探索
(寻找信解读者)

STEP 24
FREE 探索
(寻找陶器屋)

STEP 25
与秀玉对话
解读信件

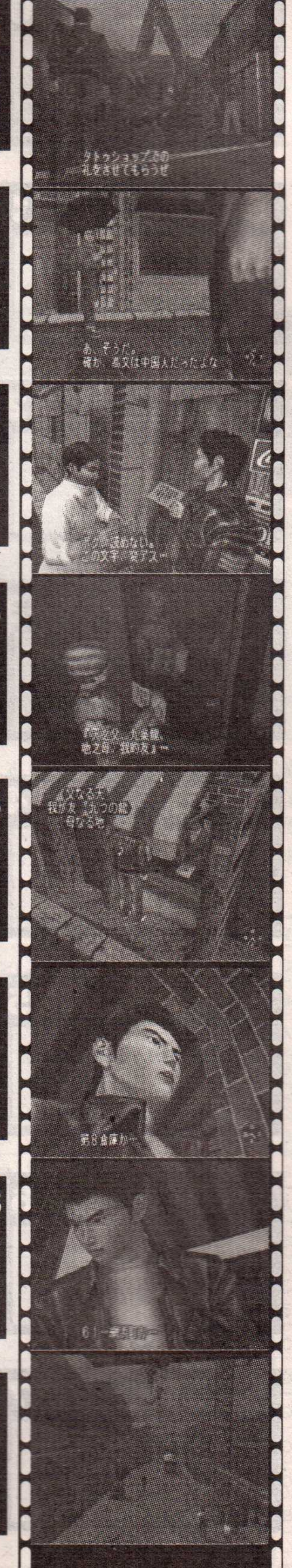
STEP 26
FREE 探索
(按号码打电话)

STEP 27
FREE 探索
(寻找第八仓库)

STEP 28
FREE 探索
(寻找纲滨町)

STEP 29
乘坐巴士
去纲滨町

DISC2



STEP 30
QTE BATTLE
（五郎出会）

STEP 31
FREE 探索
（寻找第八仓库）

STEP 32
到第八仓库
被警卫拦阻

STEP 33
侵入第八仓库
得到旧仓库街情报

STEP 34
19:00 后
侵入旧仓库街

STEP 35
进入第八仓库
调查货架

STEP 36
遇陈大人
得到凤凰镜情报

STEP 37
与稻对话
寻赵凤凰镜情报

STEP 38
樱树下
与福原对话

STEP 39
到骨董屋
得到家徽刀锷

STEP 40
与稻对话
得到刀锷情报

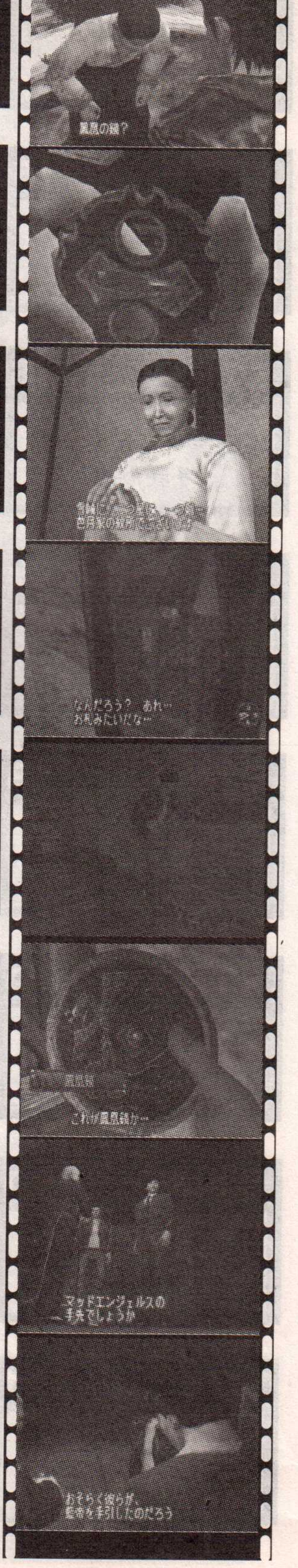
STEP 41
FREE 探索
（道场两机关）

STEP 42
FREE 探索
（地下秘室）

STEP 43
FREE 探索
（寻找凤凰镜）

STEP 44
对切口
寻陈大人

STEP 45
去第八仓库
得到疯狂天使情报



下期待续



FIRE EMBLEM 火焰之纹章

多拉基亚 776

攻略要点补充

机种:SFC	厂商:任天堂	类型:SLG
媒体:卡带(32M)	发售日:1999年9月1日	



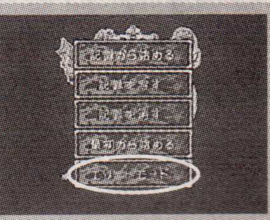
《火炎之纹章 多拉基亚 776》要点大公开!!!



由于"NINTENDO POWER"版的热销,任天堂决定在1月21日发售《火炎之纹章 多拉基亚 776》的卡带纪念版,这个版本去掉了以前卡带限定版中附加的礼物,以5200日元发售(原限定版为9800日元)。不过游戏的内容与以前的版本是完全一样的。本文着重对游戏中的一些难点进行分析,并提升一些便利的技法,便于玩者可以少走弯路。

エリート模式!!!

在开始的菜单选择画面上顺序按十字键的右、左、右、左、右、左、右、右,成功的话会出现"エリート模式",在这个模式下进行游戏可获得2倍的经验值,并且对ENDING没有影响,因为这个难度相对比较低,所以适合初玩者。



右、左、右、左、右、左、右、右!

全部登场角色

特征及推荐使用度

本游戏中包含主人公在内的全部52名人物的成长度存在着很大的差异,表中的"度"是以从A至E的渐弱来划分的,A级角色的成长度是非常高的,在游戏进行至终盘前是玩者应着重培养的人物,而E级的角色一般是用来点缀情节的,没有必要下太大的功夫来升级。

到最终章之前你到底会使用哪些角色呢?

名前	特征	度
リーフ	主人公每一章都会出击,各能力的成长率比较平均。	–
フィン	体力值成长非常高的枪骑士,并且是可以使用勇者枪的唯一角色。	B
エンヴェル	第3章被敌人捕获,因此没有必要培育,不过在这之前可以说是无敌的。	C
ハルヴァン	体力值成长虽然很高,但魔力成长低,在终盘战斗时会很辛苦。	E
オーシン	与ハルヴァン一样,魔力成长很低,不过专用的武器ブージ很强。	D
ダグダ	开始就拥有上级职业,能力值不会有太大的提高。	D
タニア	技、速、幸运的成长率还可以,因此是命中率和回速率很高的角色。	C
マーティ	体力和体格的成长率是全角色中最高的,但技和速度成长确很低。	C
ロナン	各能力值的成长率一般,但魔力的成长比タニア高。	C
リフィス	除速度外其他数值成长较平均,转职后有与ソードマスタ差不多的战斗力。	A
サフィ	魔力数值的成长非常高,各种杖的使用都没问题。	A
ブライトン	各能力成长率一般,幸运较低,可用圣战士书辅助成长。	C
マチュア	战斗力较低,不过登场后可以一直使用到终盘。	B
ラーラ	作为盗贼她的体格太低,因此还是转职为舞娘吧!	A
フェルグス	除魔力外其它的能力成长率非常高,登场后要马上进行培育。	A
カリン	攻击力较低,游戏后半段可持强力武器支持到终盘。	B
ダルシン	防御力高,可以当铁壁使用,但魔力、幸运、移动力的成长很低。	C

名前	特征	度
アスベル	魔力、技、速度的成长很高,飞空刃是可用到终盘的强力武器。	A
ナンナ	虽可以使用杖,但魔力的成长较低,到终盘时战斗会较苦。	C
ヒックス	与ブライトン一样,各能力成长率较高,但没有个人特技(SKILL)	B
シヴァ	力、技、速度的成长非常高,但魔力较低,是可以使用到终盘的角色。	A
カリオン	各能力成长率很高,到终盘时战斗时会很洛跃。	B
セルフィナ	是再移动发生率高的角色,但其它能力的成长很低。	D
ケイン	各能力的成长率较高。	B
アルバ	枪骑士系角色,各能力成长率很高。	B
ロベルト	除魔力外其它数值成长很高,到终盘时会很活跃。	B
フレッド	以上级职业登场,战斗力一般,成长率也不高。	C
オルエン	全部能力的成长相当平均,是可以使用天雷和圣剑的唯一角色。	B
マリータ	各能力成长率极高,是本游戏中的最强角色。	A
セイラム	各能力的成长一般,是可以使用暗系魔导书的唯一角色。	B
バーン	SKILL和再行动率很高,但体格上升率不高,所以残念……	C
ティナ	本作中是使用盗贼之杖的唯一角色,魔力成长率非常高。	A
トルード	体力和守备很高,其它能力成长较平均,也是较强的剑士系人物。	B
グレイド	以上级职业登场,各能力成长率很低。	D

名前	特征	度
ディーン	以上级职业登场,初期能力较高,可以使用到终盘。	C
エダ	实期能力比ディーン低,但成长率较高。	B
ホメロス	魔导士系中他的各能力成长相当高,可以一直用到终盘。	A
リノアン	转职后可以使用杖和魔导书,各以成长率较平均。	B
ラルフ	初期能力较高,,使之后的成长率很低,到终盘时就可不使用了。	C
イリオス	与オルエン一样,各能力值较高,但没有专用武器。	C
スルーフ	初期就可使用A级的杖,技的成长率很高。	B
サラ	僧侣系角错中以她的成长率为最高,是重点培养对象。	A
ミランダ	转职后各能力值成长较高,但登场时间较晚。	B
シャナム	各能力值成长率很低,不做为主要战斗力,但拥有唯一的值切SKILL。	D
ミーシャ	登场时间较晚并拥有上级职业,成长率极低。	E
ゼーベイア	防御系角色中最强,但魔力和移动力很低。	C
アマルダ	全部能力成长率一般,可以使用杖,战斗力平均的角色。	D
コノモール	在高等级状态下成为同伴,成长率不高,战斗力平均。	D
テルムッド	前作登场过的角色,但由于登场较晚,所以不作为主力使用。	D
サイアス	登场时间晚,初期能力很低,因此没有培养的必要。	D
セティ	装备专用武器的最强角色,不提升等级也很强。	B
ガルザス	第24章登场,由于能力十分高,所以也是没有育成必要的强力人物。	–

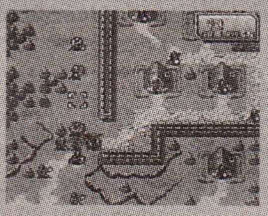
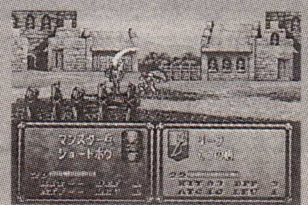



有利于GAME进行的七个要点

本游戏的难度很高，如果一味的硬打硬冲，只会导致损兵折将，而以下的七个要点，可以让玩者有游戏规则允许的范围内使GAME变得简单一些，这些要点对于游戏的进程是绝对有利的。

POINT ① 弱角色的LV.UP法

等级低的角色在正常的战斗中会处于劣势，并且很容易被敌人击毙，但是如果能有效地利用敌弓箭手的弱点，便可以达到简单升级的目的，方法是让我方的四名角色将敌弓箭手围住，而其中一名等级低的角色可利用敌不能反击的特点，进行攻击，当敌人的HP接近0时，再用盗贼的偷盗指令给敌人一个伤药，这样敌人便会进行回复，用以上方法就可以简单升级了。

POINT ② リフィス的体格上升方法

作为盗贼的リフィス只能偷取重量比他的体格低的武器，如果他的体格很高那么能偷盗的武器种类就会增加，但是由于リフィス体格的成长率很低，所以在他升级时就一定要装备圣战士的书，利用书的附加效果提高体格成长率。这样的话体格数值升到19也不是问题。




POINT ③ 圣战士之书

圣战士之书除了可以令角色的成长率提高外，还拥有防止敌人必杀一击的效果，在与持有必杀剑、必杀矛等必杀率高的敌人战斗时，最好能装备上圣战士之书，这样就可防止意外的状况了。



▲圣战士之书是防止敌必杀一击的超重要道具。

POINT ④ 对远程弓兵

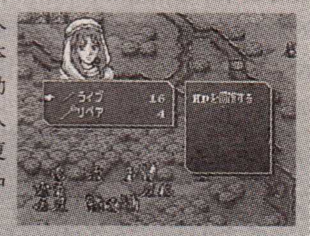
敌人的远程弓兵是牵制性很强的兵种，对付这种兵可以用回避和防御高的角色去承受10个回合，等到敌武器用尽后，再去解决它，这样能力低的角色就不会被这种兵攻击了。此上是对付这类兵种的最好方法。



▲使用防御率和回避率高的角色来对付敌远程弓兵。

POINT ⑤ 僧侣系角色的育成

在第7章、第8章时敌人的武器各带有毒效果，而本GAME中毒的角色是不会自动解除的，所以我方的僧侣系人物可利用这一特点不断地回复受伤人物的HP，这样在一章中就可达到很高的等级。



POINT ⑥ エリート之剑的使用



エリート之剑虽有经验值加倍的效果，但是由于使用回数不多，而使用回数减至0时经验值加倍的效果就没有了，所以最好要让角色装备它去与不能反击的敌人战斗，比如POINT ⑤中远程弓兵。

POINT ⑦ 使金钱无限增值

在通常情况下，被偷去武器的敌人会从地图上撤退，但等在第17章的西侧路线和东侧路线、第21章、第22章登场的敌人就算是武器被盗也不会撤退，他们会从武器屋中购买新的武器，再与你战斗，这样就可以派我方的盗贼无限制地夺取敌人的武器，再去卖掉这此武器，钱的问题就解决了。

使用这一方法的前提是已方盗贼的体格必须够高，而且在这种持久战中尽量要派能力高的人物参战，不然就会出现人物因“杀敌过多”而死亡的状况，所以一定要注意。



▲将敌人手中的武器夺取后，他们并不会撤退。



▲敌人会在最近的武器屋内购买新的武器继续战斗。

使用这种方法可积累更多的资金！



全部武器种类及效果介绍



剑……存在着可以使用魔法的种类

名前	回数	属性	命中	威力	必杀	射程	重	特征
毒の剑	40	剑 E	60	3	0	1	6	只有敌人持有,令对手中毒。
细身の剑	30	剑 E	100	3	5	1	2	威力虽小,但却十分好用。
铁の剑	40	剑 E	70	6	0	1	6	十分常见的类型。
ショートソード	40	剑 E	75	6	0	1	8	十分常见的类型。
エリートの剑	40	剑 E	65	9	0	1	9	守备力 +5,经验值加倍。
钢の剑	30	剑 D	65	9	0	1	11	比铁の剑威力稍高些。
ロングソード	30	剑 D	65	10	0	1	12	比铁の剑威力稍高些。
レイピア	20	剑 C	90	4	10	1	3	对アーマー系有特效的剑
キルソード	30	剑 C	80	9	30	1	7	可使出必杀一击的剑。
铁の大剑	30	剑 C	55	12	0	1	15	比较难用,但威力很高。
王者の剑	60	剑 C	70	13	20	1	10	可攻击 2 次,附加カリスマ效果。
炎の剑	40	剑 B	70	9	0	1～2	9	可用火炎进行间接攻击,魔力 +5。
雷の剑	40	剑 B	70	9	0	1～2	9	可用雷电进行间接攻击,技 +5。
风の剑	40	剑 B	70	9	0	1～2	9	可用风进行间接攻击,速 +5。
アーマーキラー	30	剑 B	60	10	0	1	12	对アーマー有绝大的效果。
银の剑	20	剑 B	75	14	0	1	8	价格和威力都很高。
勇者の剑	60	剑 B	75	15	0	1	14	可进行 2 回攻击。
グレートソート	20	剑 B	55	15	0	1	16	非常难用,但威力非常高。
スリープの剑	10	剑 A	55	8	0	1	20	使对手处于睡眠状态。
バーサクの剑	10	剑 A	55	8	0	1	20	使对手处于混乱状态。
マスターソード	20	剑 A	60	14	10	1	15	可进行 2 次攻击。
暗黑の剑	60	剑★	70	11	20	1	6	可进行 2 次攻击。
大地の剑	60	剑★	80	12	0	1～2	9	ナンナ专用,附加リザイア效果。
ベオの剑	60	剑★	70	16	30	1	13	デルムッド和フェルグス使用可能,附加“待ち伏セ”和“怒り”效果。
マリータの剑	60	剑★	70	11	20	1	6	マリータ专用,附加 2 回攻击和“见切り”效果
光の剑	60	剑★	80	12	0	1～2	10	リーフ专用,附加ライトニング,使用它可完全回复 HP。幸运 +10
ロプトの剑	60	剑★	70	15	0	1	20	敌方持有的剑,使对手攻击力半减。魔力 +20
ブラキの剑	60	剑★	70	15	0	1	12	对アーマー系有绝大的伤害效果,并可使ロプトの剑。效果无效。
圣なる剑	60	剑★	65	17	20	1	11	オルエン专用,可进行 2 次攻击,对骑士有效。魔力 +10,并附加“祈り”效果。

杖……可使用回复魔法。

名前	回数	属性	命中	疲劳度	经验值	射程	重	特征
ライブ	20	杖 E	–	1	15	1	4	使同伴 HP 回复。
リライブ	15	杖 D	–	2	17	1	6	使同伴 HP 回复更多。
トーチ	5	杖 D	–	2	30	–	6	可照亮黑暗地区,每回效果减少。
リカバー	10	杖 C	–	3	20	1	8	使同伴 HP 完全回复。
レスト	5	杖 C	–	3	40	1	8	能除同伴的毒,沉默、混乱、睡眠状态。
リブロー	5	杖 C	–	3	25	无限	8	回复地图上任意一个同伴的 HP。
スリープ	3	杖 C	–	3	35	无限	8	使地图上任意一个对手处于睡眠状态。
リザーブ	3	杖 B	–	4	35	无限	9	回复全部同伴的 HP。
レスキユー	3	杖 B	–	4	40	无限	7	将同伴从远处召回。
ワーブ	3	杖 A	–	5	40	1	8	将同伴转移至任意点。
リワーブ	5	杖 A	–	5	20	–	6	使用令自身转移至任意点。
リベア	5	杖★	–	5	30	1	6	サフィ专用,修复武器。
キア	5	杖★	–	5	30	1	7	サラ专用,回复同伴的石化状态。
M アップ	5	杖 C	–	3	30	1	8	使同伴魔力上升 7,每回合效果减 1。
サイレス	3	杖 B	–	4	30	无限	9	封住比自己魔力低的对手的魔法,但对王座和城门上的敌人无效。
バーサク	3	杖 A	–	5	40	无限	10	令魔力比自己低的敌人处于混乱状态,对王座和城门上的敌人无效。
アンロック	3	杖★	–	5	30	无限	5	ティナ专用,打开被锁住的门和宝箱。
シーフ	4	杖★	–	5	30	无限	5	ティナ专用,偷取魔力比自己低的敌人的武器。

枪……骑士系角色使用的武器

名前	回数	属性	命中	威力	必杀	射程	重	特征
毒の枪	25	枪 E	70	4	0	1	9	敌人持有,使对手中毒。
细身の枪	20	枪 E	100	4	5	1	6	威力小,谁都能使用。
ショートランス	20	枪 E	70	5	0	1	8	十分常见的枪。
铁の枪	20	枪 E	70	7	0	1	9	十分常见的枪。
手枪	20	枪 D	50	6	0	1～2	12	可进行间接攻击。
钢の枪	30	枪 D	65	10	0	1	15	比铁の枪威力稍高。
ロングランス	20	枪 D	65	11	0	1	13	比铁の枪威力稍高。
グレートランス	20	枪 C	60	18	0	1	18	比较难用,但威力很高。
キラーランス	20	枪 B	80	12	30	1	10	可使出必杀一击。
ナイトキラー	20	枪 B	60	14	0	1	13	对骑士系有绝大的伤害力。
银の枪	20	枪 B	75	15	0	1	10	价格和威力都很高。
マスターランス	20	枪 A	55	14	0	1～2	16	可进行 2 次攻击。
勇者の枪	20	枪★	70	13	10	1	9	フィン专用,2 回攻击,幸运 +10。
ドラゴンランス	60	枪★	65	16	0	1	12	デァーン专用,2 回攻击,附加“待ち伏り”效果。

斧……命中率低但威力很大

名前	回数	属性	命中	威力	必杀	射程	重	特征
毒の斧	30	斧 E	65	6	0	1	10	敌人持有,使对手中毒。
铁の斧	30	斧 E	65	9	0	1	10	十分常见的类型。
手斧	20	斧 D	45	6	0	1～2	12	可进行间接攻击。
钢的斧	25	斧 D	55	13	0	1	15	比铁の斧威力稍高。
勇者の斧	60	斧 D	70	14	0	1	12	可进行 2 次攻击。
ハンマー	20	斧 C	50	12	0	1	18	对アーマー系有绝对的伤害力。
キラーアタス	20	斧 C	75	12	30	1	10	可使出必杀一击。
ポールアクス	20	斧 C	60	15	0	1	17	对骑士系有绝对的伤害力。
バトルアクス	20	斧 B	60	13	10	1	14	比较难用,但威力很大。
マスターアクス	20	斧 B	55	15	0	1～2	16	可进行 2 次攻击。
银の斧	20	斧 B	65	18	0	1	12	价格和威力都很高。
プージ	60	斧★	80	10	0	1～2	9	オーシン专用,可间接攻击。
テピルアクス	20	斧 E	50	20	30	1	20	有咀咒效果的斧,幸运低的角色使用会令自己受伤害。

弓……对飞行系发挥效果的武器

名前	回数	属性	命中	威力	必杀	射程	重	特征
ショートポウ	20	弓 E	75	5	0	2	6	对飞行系有绝大的伤害力。
铁の弓	40	弓 E	65	7	0	2	6	对飞行系有绝大的伤害力。
钢の弓	30	弓 D	60	10	0	2	12	对飞行系有绝大的伤害力。
ロングボウ	20	弓 D	65	10	0	2	11	对飞行系有绝大的伤害力。
グレートボウ	20	弓 C	55	18	0	2	16	对飞行系有绝大的伤害力。
キラーボウ	20	弓 B	70	11	30	2	9	对飞行系有效,可使用必杀一击。
勇者の弓	60	弓 B	95	14	20	2	10	对飞行系有效,可攻击 2 次。
银の弓	20	弓 B	70	15	0	2	9	对飞行系有绝大的伤害力。
マスクーボウ	20	弓 A	65	13	0	2	14	对飞行系有效,可攻击 2 次。
ロングアーチ	10	弓★	75	15	0	3～10	20	对飞行系有效,敌人持有。
アイアンアーチ	10	弓★	75	20	0	3～10	20	对飞行系有效,攻击范围更广。
毒の弓	40	弓 E	55	4	0	2	6	对飞行系有效,敌人持有,使对手中毒。
ポイズンアーチ	10	弓★	55	10	0	3～10	20	对飞行系有效,敌人持有,使对手中毒。

魔导书……直接攻击或间接攻击

名前	回数	属性	命中	威力	必杀	射程	重	特征
ファイアー	20	炎 E	70	5	0	1～2	4	火炎魔法,威力小。
エルファイアー	20	炎 C	60	11	0	1～2	7	火炎魔法,威力稍大。
メティオ	5	炎 A	70	9	0	3～10	20	火炎魔法,射程范围广。
サンダー	30	雷 E	60	7	5	1～2	5	雷电魔法,威力小。
トロン	10	雷 A	70	18	20	1～2	9	雷电魔法,威力大。
サンダーストーム	5	雷 A	70	10	20	3～10	20	雷电魔法,射程范围广。
ウインド	20	风 D	90	6	10	1～2	1	风系魔法,对飞行系有特效。
トルネード	10	风 A	80	18	0	1～2	10	风系魔法,对飞行系有特效。
ライトニング	20	光 E	75	9	20	1～2	6	光系魔法,必杀率高。
ヨツムンガンド	20	暗 C	70	14	10	1～2	12	暗系魔法,使对手中毒。
ヘル	3	暗★	60	–	0	1～2	20	暗系魔法,使对手 HP 为 1。
ストーン	5	暗 A	100	1	0	3～10	20	ベルド专用,暗系魔法,使对手石化。
フェンリル	5	暗 A	80	18	0	3～10	20	暗系魔法,射程范围广。
ダイムサンダ	60	雷★	70	15	10	1～2	12	オルエン和ラインハルト专用,雷电魔法,可攻击 2 次。
グラカリバー	40	风★	100	13	40	1～2	3	アスベル专用,风系魔法,对飞行有绝大伤害效果。
フォルセテイ	50	风★	90	20	30	1～2	6	セテイ专用,风系魔法,对飞行有绝大伤害效果。
ブリザード	5	风 A	70	9	0	3～10	20	风系魔法,射程范围广,附加睡眠效果。
リザイア	60	光 B	65	12	0	1～2	12	光系魔法,吸收对手的 HP
ポイズン	3	暗 A	70	8	0	3～10	20	暗系魔法,敌人持有,使对手中毒,射程范围广。



隐藏角色出现方法及完全出招



隐藏角色出现条件

九鬼刀马：使用九葵苍志狼完成故事模式
命：使用霸王丸完成故事模式
眠兔：使用乱凤完成故事模式
陀流磨：使用七坐灰人完成故事模式
大熊猫：使用风之卧龙完成故事模式
伊贺忍军：使用服部半藏完成故事模式
胧众：使用沙耶完成故事模式
侍：使用花房迅卫门完成故事模式
ゴロツキ：使用神铳士浪完成故事模式
无限示：使用十六雉夜血完成故事模式
幽堕：使用命完成故事模式
九皇苍志狼：用其它所有角色完成故事模式

幽堕

必杀技	
深远なる暗"傲慢"	↓↘→+□
深远なる暗"冒渎"	↓↘→+△
深远なる暗"蹂躏"	↓↘→+×
深远なる暗"怯惰"	↓↙←+□
深远なる暗"悦乐"	↓↙←+△
深远なる暗"怨嗟"	↓↙←+×
武器飞技	
深远なる暗"报复"	怒 MAX 时←→↘↓↙←+□or△
秘奥義	
深远なる暗"恸哭"	ライフ赤点减时→←↙↓↘→+□or△

九皇苍志狼

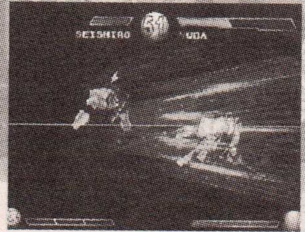






必杀技	
九皇天升流　冽水の域　空月丹	→↓↘+□or△
九皇天升流　冽水の域　刀龙	↓↘→+□or△
九皇天升流　冽水の域　刀龙　影	↓↙←+□or△
九皇天升流　冽水の域　九龙　止	刀龙弱、强 or 刀龙影弱、强击中→↓↘+□or△时↓↘→+△
九皇天升流　转升烈水　起	站立攻击、弱 or 刀龙影弱、强击中→↓↘+□or△时←↓↙+□
九皇天升流　转升烈水　流	转升烈水中→
九皇天升流　转升烈水　溯	转升烈水中←
九皇天升流　转升烈水　解	转升烈水中○
九皇天升流　转升烈水　月虹	转升烈水中×押
九皇天升流　转升烈水　月克	转升烈水中□or△
九皇天升流　转升烈水　月闪	月克中△九皇天升流　转升烈水
九皇天升流　转升烈水　月冲	月闪中×
九皇天升流　转升烈水　起	站立攻击、强 or 刀龙影弱、强击中→↓↘+□or△时←↓↙+△

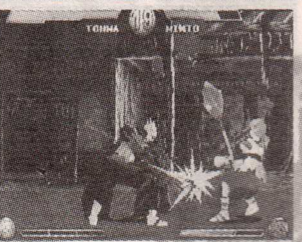
九皇天升流　转升烈水　流	转升烈水中→
九皇天升流　转升烈水　溯	转升烈水中←
九皇天升流　转升烈水　解	转升烈水中○
九皇天升流　转升烈水　霞	转升烈水中×
九皇天升流　转升烈水　鬼雉	转升烈水中□or△
九皇天升流　转升烈水　鬼断	鬼雉中△
九皇天升流　转升烈水　鬼神杀	鬼断中工×
九皇天升流　流水の阵　鬼连杀	□△※怒槽不存在时
武器飞技	
九皇天升流　冽水の奥技　真月丹	怒 MAX 时→←↙↓↘→+△
九皇天升流奥義　双刃天升	转升冽水 or 冽水中怒 MAX 时→←↙↓↘→+△
秘奥義	
九皇天升流　冽水の绝義　流水冽升霸	ライフ赤点减时→↓↘→↓↘+△
九皇天升流绝義　真皇天升霸	转升冽水 or 冽水中ライフ赤点减时→↓↘→↓↘+△



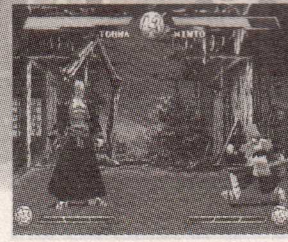


九鬼刀马





必杀技	
九皇天升流　烈水の域　闪红牙	↓↘→＋□or△
九皇天升流　烈水の域　闪红牙・追	闪红牙或鬼神追刃命中时↓↘→＋□or△
九皇天升流　烈水の域　闪红牙・地	闪红牙、闪红牙、追、鬼神追刃命中时に□○
九皇天升流　烈水の域　闪红牙・天	闪红牙、闪红牙、追、鬼神追刃命中时に△×
九皇天升流　烈水の域　鬼杀伍闪・壹	→↓↘＋□△
九皇天升流　烈水の域　鬼杀伍闪・贰	鬼杀伍闪・壹命中时→↓↘＋□
九皇天升流　烈水の域　鬼杀伍闪・参	鬼杀伍闪・贰命中时→↓↘＋△
九皇天升流　烈水の域　鬼杀伍闪・肆	鬼杀伍闪・参命中时→↓↘＋×
九皇天升流　烈水の域　鬼杀伍闪・伍	鬼杀伍闪・肆命中时→↓↘＋□△
九皇天升流　烈水の域　鬼刃断・腕祓い	↓↙←＋□
九皇天升流　烈水の域　鬼刃断・腕砕き	腕祓いガード命中时↓↙←＋□
九皇天升流　烈水の域　鬼刃断・躯断ち	腕砕きガード命中时↓↙←＋△
九皇天升流　烈水の域　鬼刃断・魂狩り	腕祓いガード命中时←↓↙＋△
九皇天升流　烈水の域　龙薙ぎ	←↓↙＋△
九皇天升流　烈水の域　鬼神の构え	←↓↙＋□
九皇天升流　烈水の域　鬼神の构え・踏	鬼神の构中→→
九皇天升流　烈水の域　鬼神の构え・退	鬼神の构中←←
九皇天升流　烈水の域　鬼神の构え・翔	鬼神の构中跳跃入力
九皇天升流　烈水の域　鬼神の构え・避	鬼神の构中○
九皇天升流　烈水の域　鬼神烈冲	鬼神の构中□　鬼神流刃命中时→↓↘＋□
九皇天升流　烈水の域　鬼神流刃	鬼神の构中□　鬼神流刃命中时→↓↘＋△
九皇天升流　烈水の域　鬼神刚刃	鬼神の构中×
九皇天升流　烈水の域　鬼神连刃	鬼神刚刃命中时□
九皇天升流　烈水の域　鬼神闪红牙・阳	鬼神の构中→＋□
九皇天升流　烈水の域　鬼神闪红牙・阴	鬼神の构中→＋△
九皇天升流　烈水の域　鬼神追刃	鬼神闪红牙・阳或阴命中时□or△
九皇天升流　烈水の域　鬼神双刃	鬼神烈冲命中时→↓↘＋×
九皇天升流　烈水の域　鬼神终冲	鬼神双刃命中时→↓↘＋○
九皇天升流　烈水の域　死神の构え	鬼神の构中←↓↙＋△
九皇天升流　烈水の域　死神连冲・绝	死神の构中□
九皇天升流　烈水の域　死神连冲・极	死神の构中△
武器飞技	
九皇天升流　烈水の奥技　闪红烈牙	怒 MAX 时→←↙↓↘→＋△
秘奥义	
九皇天升流　烈水の绝技　鬼葬七阵	ライフ赤点减时→↓↘→↓↘＋△















必杀技	
闭塞暗成	←↓↙＋□×
朔风邪扩	←↓↙＋△○
悲云再流	←↓↙＋×△
水雨・下	→↙↓↘＋□
水雨・晶	→↙↓↘＋△
愈瑞羽	←→↘↓↙←＋□△
白き光翼・狱	↓↘→＋□
白き光翼・天	↓↘→＋△
白き光翼・圣	→↘↓＋□
白き光翼・邪	→↘↓＋△
白き光翼・裂	→↓↘＋□
白き光翼・裁	→↓↘＋△
黑き暗翼・无	↓↘→＋×
黑き暗翼・狱	黑き暗翼・无中□
黑き暗翼・天	黑き暗翼・无中→＋□
黑き暗翼・圣	黑き暗翼・无中△
黑き暗翼・邪	黑き暗翼・无中→＋△

接近战时的攻击以上段判定为主，所以在进攻时就一定要注意加以下段攻击。另外角色出招速度快，在中距离拥有较高的攻击水平，因此轻易不要使用接近战，一定要确认对手受到了一定牵制以后，才能施以接近攻击，这一点一定要注意。

黑き暗翼・裂	黑き暗翼・无中×
黑き暗翼・裁	黑き暗翼・无中→＋×
神降月	←↓↙＋△（○で解除）
水雪宵	神降月中↓↘→↓↘→＋△
水雪黑	水雪宵中→↘＋△
神归月	←↓↙＋□
雪月尘	神归月命中时↓↘→＋□
雪月破	神归月命中时→↓↘＋□
武器飞技	
天羽降舞	怒 MAX 时←→↘↓＋△
秘奥义	
哀濡远	ライフ赤点减时→↓↘＋□△

超攻略道场

大熊猫

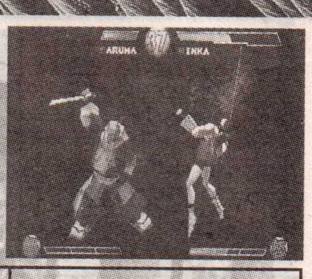




必杀技	
猫爪旋	□连打 3 回以上
虎爪岚	△连打 3 回以上
豹牙	猫爪旋 or 虎爪岚成立后↓↘→+□
蝮牙	猫爪旋 or 虎爪岚成立后↓↘→+△
铁牛体	→↘↓↙←+×
白兔脚	前冲中□
土龙突	前冲中△
雷蜂针	↓↙←+□
皇蜂枪	↓↙←+△
大熊头	→↘↓↙←+□
猪突碎	大熊头命中时←↙↓+□
大猴扑	大熊头命中时←↙↓+△
白鸭舞・一	↓↘→+□
白鸭舞・二	白鸭舞・一中↓↘→+△
白鸭舞・三	白鸭舞・二中↓↘→+×
武器飞技	
猩猩旋风击	怒 MAX 时←→↘↓+□△
秘奥羲	
画龙点睛（押し续けで溜め）	ライフ赤点减时→↓↘+□△
真・画龙点睛（溜め MAX 发动时）	ライフ赤点减时→↓↘+□△

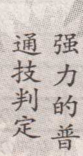
陀流磨





必杀技	
日本海　荒波一本缔め	↓↘→+□or△
岩碎き　玄海滩	→↓↘+□or△
佐渡岛　罪人返し　地	↓↘→+□
佐渡岛　罪人返し　空	→↓↘+□
先斗町　乱れ樱	↓↙←+□or△
五十三次　飞び飞脚　日本桥	←↙↓+○
五十三次　飞び飞脚　三条大桥	↓↘←+○
五十三次　飞び飞脚　草津	↓↙←+○
东大寺　钓钟叩き	←↙↓↘→+□or△
箱根宿　御铫子一本	↓↓+□or△or×
武器飞技	
樱岛　大喷火	怒 MAX 时↓↓↓+□or△or×
秘奥技	
岸和田　喧哗祭り	ライフ赤点减时→←↙↓↘→+×







眠兎







必杀技	
とべ、とべ、ヒョーッ！	跳跃中↑↑
空わたる、ホョーッ！	跳跃中→→
空とぶ、ホヘーッ！	跳跃中△○
空およぐ、ブイーン！	空とぶ、ホヘーッ！中→
空およぐ、ホョーッ！	空とぶ、ホヘーッ！中←
空およぐ、プカプカ！	空とぶ、ホヘーッ！中○连打
浮いちゃえ、ガチーン！	空とぶ、ホヘーッ！中×
空からドスーン！	空とぶ、ホヘーッ！中↓+□或△
空からホオーッ！	空とぶ、ホヘーッ！中↘+□或△
クルクルクルリン！空とぶ、ホヘーッ！	中←↙↓↘→+×（3 回连续可）
ぢめんがゆれるの、何で？	↓↘→+□
ぢめんがゆれるね、何で？	↓↘→+△
モトダチ・ダチモト	→↓↘+□
ダチモト・モトダチ	→↓↘+△
飞んでけ、ウケケ！	↓↙←+□
飞んでけ、ウケケ！！	↓↙←+△
武器飞技	
ミントの三阶段パッチング～ひとつめなの～	怒 MAX 时→←↙↓↘→△
ミントの三阶段パッチング～ふたつめなの～	～ひとつめなの～命中时→↓↘+△
ミントの三阶段パッチング～さんかいかいーん～	～ふたつめなの～命中时→↘↓↙←+△
秘奥羲	
ぞーつーヘブンだよなっ！	ライフ赤点减时→↘↓↙←→+△

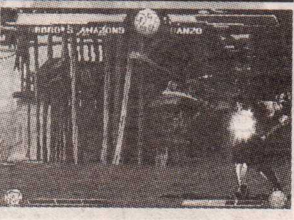
胧众





通常技	
龙流　立位回扇一刀	□（立攻击・弱）
龙流　立位抱阀二刀	△（立攻击・强）
龙流　立位股力钢蹴	×（立攻击・脚）
龙流　座位回扇一刀	蹲□（蹲攻击・弱）
龙流　座位回扇二刀	蹲△（蹲攻击・强）
龙流　座位肢脚魅了	蹲×（蹲攻击・脚）
龙流　立位裹一文字	→+□（特殊攻击・弱）
龙流　立位背身跳袭	→+△（特殊攻击・强）
龙流　空位参段连足	→+×（特殊攻击・脚）
龙流　空位回扇一刀	跳跃中□（跳跃攻击・弱）
龙流　空位两翼二刀	跳跃中△（跳跃攻击・强）
龙流　空位股力钢蹴	跳跃中×（跳跃攻击・脚）
龙流　立位刺突踏蹴	相手倒地中方向为下方向+攻击键（追讨攻击）
龙流　立位充填浮刀	□△※怒槽 3 分之 1 以上的状态





侍





通常技	
鬼研修	□(站立攻击·弱/近距离)
无茶通	△(站立攻击·强/近距离)
文句部下	□(站立攻击·弱/远距离)
中间立场	△(站立攻击·强/远距离)
安给金	×(站立攻击·脚)
通勤混杂	蹲□(下蹲·弱/近距离)
长屋贷付	蹲△(下蹲攻击·强/近距离)
参勤交代	蹲□(下蹲攻击·弱/远距离)
都扫り	蹲△(下蹲攻击·强/远距离)
出世道	蹲×(下蹲攻击·脚)
驯染酒屋	→+□(特殊攻击·弱)
修罗场巡	→+△(特殊攻击·强)
不良息子	→+×(特殊攻击·脚)
奥小言	跳跃中□(跳跃攻击·弱)
给金日	跳跃中△(跳跃攻击·强)
健康安全	跳跃中×(跳跃攻击·脚)
转职思案	相手倒地中方向为下方向+攻击键(追讨攻击)
上役持上	□△※怒槽3分之1以上的状态

ゴロツキ







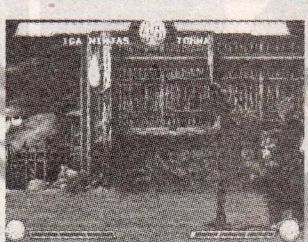
通常技	
直突き	□(站立攻击·弱)
ぶつ叩き	△(站立攻击·强)
金玉击ち	×(站立攻击·脚)
爪先刺し	蹲□(下蹲攻击·弱)
西瓜割り	蹲△(下蹲攻击·强)
弁庆折り	蹲×(下蹲攻击·脚)
肋骨割り	→+□(特殊攻击·弱)
头盖カチ割り	→+△(特殊攻击·强)
桃尻落とし	→+×(特殊攻击·脚)
百舌鸟刺し	跳跃中□(跳跃攻击·弱)
脑天割り	跳跃中△(跳跃攻击·强)
跳び刺し蹴り	跳跃中×(跳跃攻击·脚)
颜面踏み	相手倒地中方向为下方向+攻击键(追讨攻击)
颚外し	□△※怒槽3分之1以上的状态





伊贺忍军





通常技	
横斩·轨	□(站立攻击·弱)
纵斩·裂	△(站立攻击·强)
升蹴·激	×(站立攻击·脚)
屈横斩·破	蹲□(下蹲攻击·弱)
屈纵斩·破	蹲△(下蹲攻击·强)
屈蹴·突	蹲×(下蹲攻击·脚)
升斩·龙	→+□(特殊攻击·弱)
大纵斩·裂攻	→+△(特殊攻击·强)
转蹴·涡	→+×(特殊攻击·脚)
空横斩·弧	跳跃中□(跳跃攻击·弱)
空纵斩·崩	跳跃中△(跳跃攻击·强)
空升蹴·绝	跳跃中×(跳跃攻击·脚)
掌·坏	相手倒地中方向为下方向+攻击键(追讨攻击)
转回斩·狮	□△※怒槽3分之1以上的状态

与服部半藏相比，横斩·轨的出招时间快许多，在地上战时属于常用的牵制技。其它方面，基本与半藏相同，个别招术出招时间较慢。

无限示





必杀技	
"ミント命名"フンドシマンアタック一号	↓↘→+□
"ミント命名"フンドシマンアタック二号	↓↘→+△
"ミント命名"フンドシマンアタック三号	↓↘→+×
"ミント命名"フンドシマンアタック四号	↓↙←+□
"ミント命名"フンドシマンアタック五号	↓↙←+△
"ミント命名"フンドシマンアタック六号	↓↙←+×
武器飞技	
"ミント命名"フンドシマンアタックG(グレート)	怒MAX时←→↘↓↙←+□or△
秘奥義	
"ミント命名"フンドシマンアタックD(ダイナマイツ)	ライフ赤点滅时→←↓↙↓↘→+○or△





流浪汉的故事

VAGRANT STORY

超攻略始动

机种:PS　　厂商:SQUARE
发售日:2000年2月10日　　媒体:CD－ROM



シドニー指挥ハーティン到底在这里找什么呢?

メレンカンプ组织拐走ジヨシユア到底有什么意图?

在事件当天，メレンカン组织它们好象在寻找什么东西，后来它们把バルトルバ公爵的儿子给拐了出来，并去了レアモンテ。

他们为什么要拐走公爵的儿子呢？公爵与他们之间有什么秘密？

有特殊透视能力　シドニー的助手

ジョン・ハーデイン

ハーデイン他具有能看见其它地方发生的事情的能力，29岁，与シドニー一起行动，是メレンカンプ的干部，在事件当天是他把ジヨシユア带到レアモンデ去的。

バルトルバ公爵最爱的儿子

ジョシユア・バルドルバ

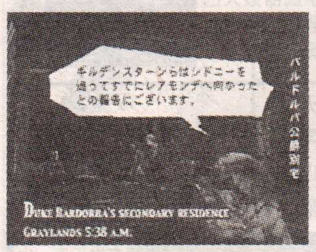
バルトルバ公爵的儿子，4岁，发后事件那天，他与佣人一起成为了人质，教团把他当人质的一个原因就是不想让公爵介入此事。

三个势力集节在レアモンデ真正的目的是什么？

新人物的登场使物语更加迷惑

“流浪者的故事”的故事背景是相当错踪复杂的，这次我们为大家介绍一样与这个事件有非常重要关系的三个人物，并且把出现人物与团体之间的相关图给大家揭示一下。这个物语的发展是围绕着魔都レアモンデ所展开的，这些人为什么都集结在レアモンデ呢？他们的目地是什么呢？这里的真相只能用你自己的眼睛去确认。

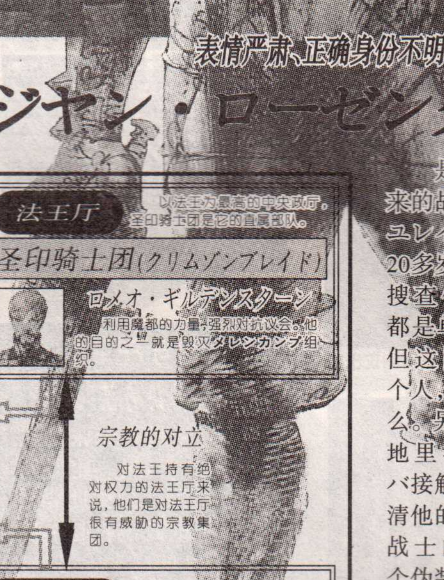






◀ローゼンクランツ向バルドルバ公爵报告发生的事情，他也是这个事件关系很大的一人，他能与アシコレイ见面吗？

他的真正身份是什么？



表情严肃、正确身份不明

ジヤン・ローゼンクランツ

是VKP派遣来的战士，对アシユレイ很支持，有20多岁。以前VKP搜查任务的原则都是单独行动的，但这回却派了两个人，不知是为什么。另外这个人背地里与バルドルバ接触，让人摸不清他的来路，可能战士的身份只是个伪装吧？

团体/人物相关图

在故事中登场的人物及他们的职业、组织以右侧图的形式给大家表示出来。

VKP バレンデイア王国的治安维持骑士团的简称，是议会的直属部队。

アシユレイ・ライオット
为个追杀シドニー的目地而进入魔都。在完成任务的过程中渐渐的明白了事情的真相。

キヤロ・メルローズ
这个女子，是知道很多关于事件内情背景的，她的行动很鬼异。

ジヤン・ローゼンクランツ
对魔都レアモンデ知道的东西很多。与バルドルバ公爵及シドニー都接触过，真实意义不明？

王国议会
国王完全支配的机关，手上掌握着有关魔都的情报，具有很高的地位。

政治的对立
政治上的对立，不管是那一个方面都会卷入这个事件中。

法王厅 以法王为最高的中央政厅，圣印骑士团是它的直属部队。

圣印骑士团(クリムゾンブレイド)

ロメオ・ギルデンスターン
利用魔都的力量，强烈对抗议会。他的目的之一就是毁灭メレンカンプ组织。

魔都レアモンデ。

宗教的对立
对法王持有绝对权力的法王厅来说，他们是对法王厅很有威胁的宗教集团。

カルト集团メレンカンプ
カルト集团非常崇拜传说的大魔道士。シドニー是他们的指导者，经常说一些人类要发生灾难的话。

シドニー・ロスタロット
掌握着魔都的相关情报，是メレンカンプ的领导者。占据魔都的事件也是他策划的。

ジョン・ハーテイン
是シドニー的战友及朋友，和シドニー同样具有不思议的特殊能力，魔都レアモンテ到底对他有什么影响呢？

介入・压力
公爵对元老院有很大的发言力，他也与ロートンランツ接触过。

内通？
在游戏的对话中，你能看出它们之间内通的关系。

援助？
援助メレンカンプ的理由，是不是要与法王厅对抗呢？

バルドルバ公爵
公爵对整个事起着关键性的作用。而メレンカンフ的资金是由他提供的。

诱拐
被诱拐的人质ジョシユア。今后将怎样呢？

ジョシユア・バルドルバ
ジョシユア被シドニー诱拐后，公爵与メレンカンプ的关系就完全切断，但是……。

主人公使用的武器

以下为大家介绍武器的种类与特性，以及与武器相关的各种详细情况，提高武器的专业知识，可以更好的进行战斗。

WEAPONS——全部11种系统的各种武器介绍

为了保护自己不受凶恶的敌人的伤害，就必须要使用本身具有的格斗技巧和各种武器进行战斗。主人公单身潜入敌人所在的魔都，在冒险中还会不断发现新的武器，以下为大家介绍有关这些武器的各种详细情况。


▲共存在11种属性的武器，不同属性武器的使用方法也不一样。

双手持武器与单手持武器

武器可以在双手持与单手持之间进行选择，前者多是采用高攻击值和射程较远的攻击方式，攻击力大但防御力小，而后者可以装备上盾，是注重防御的类型。


▼双手武器虽然攻击速度慢，但有很大的破坏力。

▲单手武器最大的优点是攻击速度快，可与盾一同装备。

伤害点数(DP)和攻击能力(PP)

反复使用武器进行攻击和防御就会出现名为PP的攻击修正值，以及伤害点数。PP是武器性能的上升，而DP表示武器性能的下降。

DP 134・134 PP 0・109

连续使用武器后……

DP 56・134 PP 60・109

DP减少，PP上升


▲PP上升和DP下降是对立的两个数值。


▲平时人物使用的武器的攻击力较平均。


▲通过DP和PP可以引出武器最高的性能。

维持DP与PP数值的秘诀方法!

时常进行紧张的战斗的话，经过一定时间PP就会减少，因此要在移动中把武器收起来以免PP的减少。另外，可通过修理DP来保持PP的高数值。

武器的构造

所有武器都是由"刃"、"グリープ"、"秘石"3种零件所构成的。在工厂中可以将它们加以组合或进行修理。

◀在工厂修理恢复减少的DP值。

刃

对相应种族有属性攻击值，同时还有打击、切断等方式，是武器攻击的重要零件。

グリップ

相当于武器的柄，在打击、切断等方式上具有修正值，也是提升刃的性能的部分。

秘石

含有魔力的零件，装备于**グリップ**或刃之上后，可大幅提升相对种族的攻防属性值。

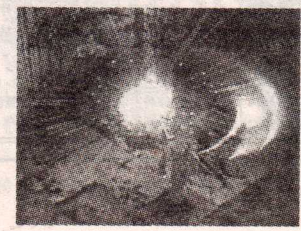
刃与グリップ的重要相性

所有种类的武器都设定了"攻击类型"。其中刃决定了"切断"、"贯通"、"打击"3种类型，再加上グリップ具有的攻击修正值就可以使武器的性能飞跃提升。因此合成出了强力切断系武器，如与打击系的グリップ相组合，性能却会下降一半。



不同武器的BREAKARTS

所有武器都拥有名为"BREAKARTS"的强力固有技，这些技如同战斗能力可在战斗中学到，不断使用一个武器，就会学到与之相应的技。而且这种强力攻击可从菜单中选择。但代价是HP减少。



使用武器的称号

一切武器都有"称号"。使用同一武器，就会提升属性值，种族值等特定的参数。当它们达到一定数值以上时，就会得到与之相应的称号。称号有许多种，对应成长的情况名称也各不相同。







剑 TYPE SWORD アシユレ爱用的剑

单手装备的攻击性武器，是各项技都比较平均的一种武器。在战斗中它攻击速度和命中率都比较高，在与怪兽战斗时可以对不同的怪兽选择相应的武器。如レイピア、贯通系的剑系武器。



射程	★★
攻击力	★★★
命中率	★★★☆
攻击速度	★★★☆
シールド	装备可能

BREAKARTS 樱花乱舞

一股强大的冻气向怪兽的头顶切落，怪兽流出的血就象春天乱飞的樱花一样散去。

▲打在敌人身上血象樱花一样飞散。

长剑 TYPE LONG SWORD 切断系的两手持武器

与主人公身高差不多的巨大长剑，前提必须使用双手持，长剑的重量很大不易使用，但拒有很大的破坏力，攻击时的动作幅度比较大。

射程	★★★
攻击力	★★★★☆
命中率	★★
攻击速度	★★
シールド	装备不可



▼用处很多的两手使武器，攻击力非常高。

BREAKARTS 坏人弹

使用长剑发出波动直接注入到对方体内，波动会在敌人体内爆炸将敌人破坏。

◀生命力高的敌人也经不住这有力一击。

斧 TYPE AXT 小型的战斧

斧是拒有很锐力的刃，是切断系的武器与剑的性能很相似，但斧与锤是同属于打击系武器的，与害怕打击系的敌人对峙时它对战局的改变有很大的作用。

射程	★★
攻击力	★★☆
命中率	★★★☆
攻击速度	★★★
シールド	装备可能



◀用全力去砸小怪物的头。

BREAKARTS ミストラルエッジ

此技发动以后，向一字行一样展开，给与敌人重大伤害，与锤系武器的特技一样。

◀真空之刃将敌人包围在内。

锤 向棍棒一样的打击系武器 TYPE MACE

是打击系代表性的武器。其性能与斧系的武器很相近，与斧同属于打击系的武器，它与斧系的特技是同一特技。虽然是同一种特技但使用不同武器效果也不一样。



射程	★★
攻击力	★★☆
命中率	★★★☆
攻击速度	★★★
シールド	装备可能

▲打击伤害度很高。对害怕打击系的敌人有特效。

BREAKARTS ミストラルエッジ

与前面所讲的斧系特殊技是相同的，同样能给与敌人重大的伤害。

斧系与锤系武器共用的特殊技

枪 TYPE SPEAR

攻击范围很大的枪系武器

拒有射程范围很广特征的两手持武器，特别利用高低差进行攻击，有很大的威力，是一种很好的武器。它主要以贯通系的攻击为主，但其中也包括有切断系和打击系。

射程	★★★★
攻击力	★★★
命中率	★★☆
攻击速度	★★☆
シールド	装备不可



BREAKARTS アサルトスフィア

枪一闪就发出カマイタチ向敌人攻击过去，夺取敌人的生命。还有使对手装备的武器能力下降的附加特殊效果。

◀◀非常华丽的必杀技。

◀使用不同类的枪，攻击效果也会不同。

大斧 TYPE HEAVY AXE

有巨大的刃让敌人一刀两断

这种武器的大刃，主要是以切断系为主。因为用起来很困难，所以攻击速度比较慢，但如果攻击到对手会给对手以很大的打击，如想使它能力上升请选择グリップ。

射程	★★★
攻击力	★★★★★
命中率	★★
攻击速度	★★
シールド	装备不可



◀双手持的武器，不能装备盾，小心受伤害。

BREAKARTS 破钢秘点

将全身的力气集中在一点上，再发动这般力量向敌人攻击过去，再敌人身上一阵砍杀给与敌人必杀一击，它对敌人伤害力很大同时也会损伤敌人防具。

◀可一中气破坏敌人的防御力。

巨锤 TYPE HEAVY MACE

攻击力最大的打击系武器

打击型的武器，拒有最高的破坏力。它是两手持武器，不能装备シールド，但拒月很广的攻击范围，可以弥补它的缺陷。它与大斧和シノタウロス使用的武器性能十分相近。

射程	★★★
攻击力	★★★★★
命中率	★★
攻击速度	★★
シールド	装备不可



BREAKARTS 轮焰杀

使用全身的力量将大地打开，火焰就会从地底冒出给与敌人巨大的伤害。轮焰杀就跟它的名子一样，用巨大的火轮将人包住。可以攻击范围内的所敌人。

弓 TYPE CROSSBOW

所有武器中攻击范围最长的武器

虽然攻击力很弱，但有很大的射程范围，适用与敌人远战，近战时会对自己不利。它的攻击主要以贯通系为主，但也有特殊的打击系攻击。所以在武器系统上不必担心它的使用。

射程	★★★★★
攻击力	★
命中率	★★★
攻击速度	★★
シールド	装备不可



BREAKARTS 狱炎烈散弹

利用带有地狱业火的箭射穿敌人，给敌人贯通系伤害的同时也具有火属性的伤害，适合远距离狙击敌人。

◀◀射程范围很长，要远距离攻击敌人。

杖 TYPE STAFF

拥有魔法效果的武器

拥有使人智力飞速上升特殊效呆的杖系武器。它的射程、攻击力很弱，装备上它后可以使用魔法攻击同时也提升防御力，所以在使用魔法时装备上它。



射程	★
攻击力	★
命中率	★★★★
攻击速度	★★★
シールド	装备可能

▲对魔法防御弱的敌人多使用魔法会有很大的效果，多加利用。

BREAKARTS ヘヴィダスト

使重力场发生扭曲，粘空间的元素变成物体，分散开攻击敌人，让敌人被动的尘埃中

▲与魔法的效果相同。

短刀 TYPE DAGGER

命中率、攻击速度最高的武器

具有体积小，重量轻的武器，它的命中率和攻击速度都是最优秀的，它可以给与敌人连续的攻击。它具有切断系、贯通系等丰富的魅力，可以选择グリップ。



射程	★
攻击力	★
命中率	★★★★★
攻击速度	★★★★★
シールド	装备可能

▲长度只有30英寸的短刀，适用于近距离作战。

BREAKARTS ダブルファング

可以对敌人的特定部位给与连续的集中攻击。使目标特定部位一下子被破坏。

◀连续的攻击敌人同一部位。

拳 TYPE FIST

徒手与敌人战斗

不装备任合武器，使用双手攻击对手，但拳本身是不会成长的，另外它是有一点好处，就是RISK值即不上升，DP值也不下降，而且还可使用很多特别技来。



◀攻击速度快，可以使用很多特殊的招式。

射程	★
攻击力	★
命中率	★★★
攻击速度	★★★★
シールド	装备可能

BREAKARTS 紫磨金波

紫磨金波是拳系攻击特殊技的一种，它把空中漂浮的精灵力集中在拳上，再一口气发出全部的力击毁敌人，是一击必杀的大技。但射程很短。

▲◀把包围的力量集中在手上。

盾 TYPE SHIELD

具有很大的防御力

在单手持武器装备和徒手都可以装备盾，它的物理防御力和魔法防御力是很高的，但它也有一个不好的一面就是它对回复魔法也有防御效果。



▲物理防御及魔法防御力很高，相反会使回复魔法的效果下降。

▲战斗中装备了盾的话，受到伤害度受到相应的减少。

徒手武器装备可能

盾是只有在装备单手武器或着徒手时才能装备的防具。装备了两手持武器是不能装备的，它与其它武器不一样是没有特殊技的。这回虽然把它与武器一起介绍，但它是属防具类的。

◀当敌人给你伤害时，可以把伤害降低到一半。



责编/DRAGON

大家应该都知道，目前发售过的“生化危机”再加上即将在DC及N64上发售的2作加起来，就是有关于Umbrella公司生化事件的全部解决过程。2月初在DC上发售的“生化危机——指令是搜索”属于本故事的最终回，因此在此作发售之前，现刊出有关于本次事件的全部档案及资料，也用此使为攻略始动吧！

起因是洋馆事件

RACCOON城市远郊的一处西洋别墅（在日文中称为‘洋馆’，所以本文以后均以‘洋馆’称之）出现谜之僵尸。随后R. P. D. 派出调查人员进行调查，其中参与直接调查的特种部队S. T. A. R. S. 被谜之敌人消灭，之后警局派遣特种部队S. T. A. R. S. 的主力去调查，在遭遇战后，几名幸存者进入了谜之洋馆。事件解决后，Chris和Jill回警局报告情况，初步认定事件是由一种病毒所引起的，但R. P. D. 以没有找到真相及情报不足等借口拒绝公开此事件。

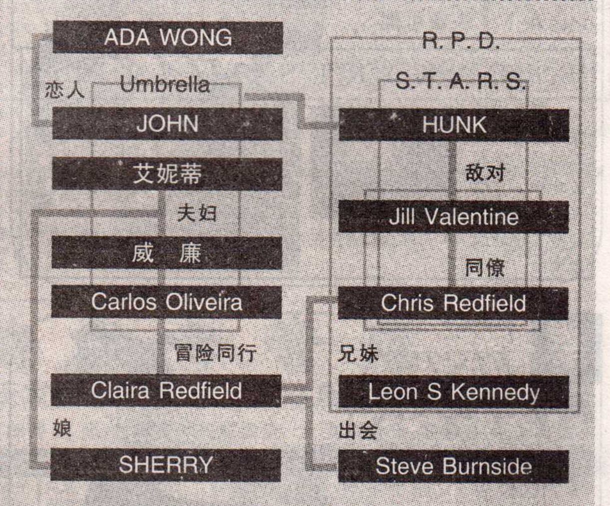


クリスレッドフィールド



ジルバレンタイン

人物相关图



以上将介绍本系中所有的重要角色，在上表中出现的这些人与“生化危机——指令是搜索”和Umbrella事件之后的系列有着密切的关系，因此请务必记住他们之间的关系。

从CAPCOM公布的以上这段话来看，在新系列中，新的故事以外还会有大家熟悉的角色继续登场，让我们期待吧！

“生化危机”系列的专用词解释

RACCOON

美国10万人口的中型城市，是一代和三代及ZERO与枪版这些作品的舞台。

R. P. D.

Paccoon Police Department的缩写，警察局。

疯狂的城市 RACCOON成为

在洋馆事件解决后两个月……从Umbrella研究所放出了T病毒，使得市民变为僵尸。同样属于R. P. D. 的Leon和来此市找寻哥哥的Claira正好遇上此事件。而引发事件的威廉博士已死亡，唯一幸存者是女儿Sherry。两人救出Sherry后一并逃出城。Claira追寻哥哥去了欧洲，而Leon则因此事件中的表现而进入政府情报局工作。



RACCOON 的决别




カルロス・オリヴェイラ

Carlos Oliveira

ジル・バレンタイン

Jill Valentine

留下来独自搜查的 Jill 遭遇 RACCOON 事件。她与 U. B. C. S. 队员 Carlos 相遇并合作。Umbrella 投入了最新生物兵器。Jill 和 Carlos 等成功逃出后，RACCOON 被美军导弹消灭，而事实的真象与 RACCOON 一同化为了灰烬……

S. T. A. R. S.

为对抗普通警察处置不了的罪犯而设置的特殊部队。

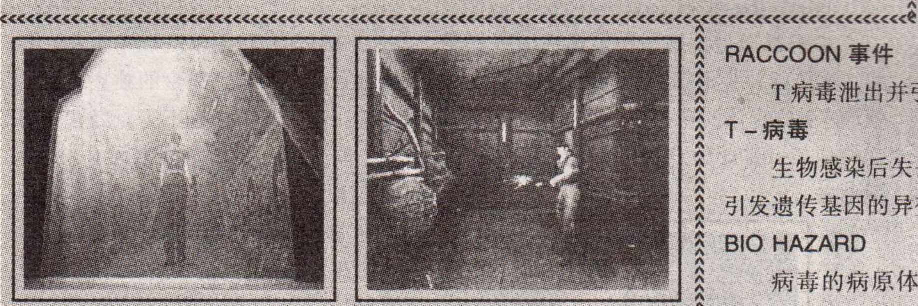
Umbrella

世界性制药会社，社内一直进行生物、化学武器的开发，以 RACCOON 为中心开发 T 病毒。

洋馆事件

"生化危机"故事中的事件，是本系列故事的开端地点。

全新的战斗舞台……




离开 RACCOON，Claira 追寻 Chris 去了欧洲。为寻找 Chris 的消息，她潜入研究所。但不幸被捉住，收监于南美孤岛监狱。偶然间见到了少年 Steve，于是展开了一轮全新的逃亡。



スティーブ・バーンサイド

Steve Burnside



クレア・レッドフィールド

Claira Redfield



クリス・レッドフィールド

Chris Redfield

RACCOON 事件

T 病毒泄出并引发全城突然流行感染。

T－病毒

生物感染后失去理性，凶暴化。感染力高，引发遗传基因的异变。

BIO HAZARD

病毒的病原体和被感染的生物引发生态混乱的灾害，在本系列中，基本是指被完全感染的 RACCOON。

威廉博士

属于 Umbrella，是开发 T 病毒及 G 病毒的权威人士，之后为了保护自己的研究成果，而自己注射病毒。

U. B. C. S.

Umbrella 的 BIO HAZARD 对策部队，公开的组成目的是为了解救生化危机中的研究人员，但实际上配有 B. O. W.。

クレアレッドフィールド

Claira Redfield

レオン・S・ケネディ

Leon S Kennedy

新作的最新情报

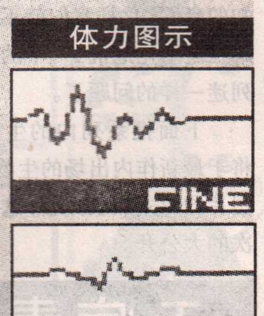
以前介绍过的 DC 的作品，使用 Visual memory 和采用心电图的体力表示，这回从 CAPCOM 公司得到了其画面，请看右侧 2 组图片。

左侧一组表示的是人物的脸谱，右侧一组则表示的是现在人物的体力状况。而这以前只能在状态画面中才可看到，这样的设计既省事，又不累，对于许多初玩者来说，是一个很贴切的设计。另外，本次的最新作品中，还追加了不少的新要素，不过在这里还暂时不能公开，所以玩家需要拿到游戏后才能真正地了解究竟是什么。

人物脸谱




体力图示



B.O.W.

Umbrella 运用 T 病毒和 DNA 的结合技术制作出的生物的总称。其中不包括僵尸、昆虫等被 T 病毒 2 次感染所发生异常情况而变化出来的。

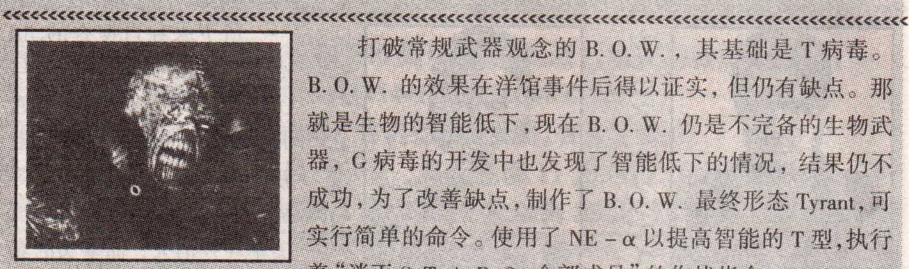
G 病毒

博士开发的第 2 种病毒武器，与 T 病毒相似，但 G 病毒可引发细胞变化并快速进化，此研究为博士个人进行，G 型生物不包含于 Umbrella 的 B.O.W. 之中。

Tyrant

T 病毒和 B.O.W. 开发计划中的初期目标。攻击力较强，但智力低于预想，试作型在洋馆事件中被 S.T.A.R.S. 制服，新武器正在开发中。T 病毒的 T 是 Tyrant 单词的头一个字母。

病毒与生物



▲拥有较高的知力，并且可以任意操纵重武器的可怕形态。

打破常规武器观念的 B.O.W.，其基础是 T 病毒。B.O.W. 的效果在洋馆事件后得以证实，但仍有缺点。那就是生物的智能低下，现在 B.O.W. 仍是不完备的生物武器，G 病毒的开发中也发现了智能低下的情况，结果仍不成功，为了改善缺点，制作了 B.O.W. 最终形态 Tyrant，可实行简单的命令。使用了 NE－α 以提高智能的 T 型，执行着“消灭 S.T.A.R.S. 全部成员”的作战指令。RACCOON 事件两个月后，更接近人类智能的 B.O.W. 出场了……

生态系影响

T 病毒通过食物的连锁循环而进行第 2 次传染并蔓延。这种病毒的感染力极强，连吞吃尸体的乌鸦也会被感染，据说现在连 Umbrella 的总部也出现了感染的现象。

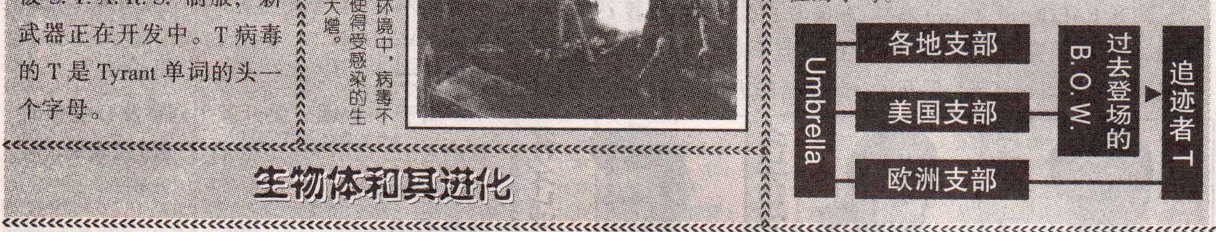


▶在封闭的环境中，病毒不停地循环，使得受感染的生物战斗实力大增。

巨大企业 Umbrella 的构造

Umbrella 是跨国际的巨大企业，各地都有分部，各分部秘密的独立研究生物武器。当然其中还有不少以经营为目的的不同支部，洋馆事件中的 B.O.W. 都是美国支部制作的。

DC 最新作的舞台是在南美，看来南美支部开发的 B.O.W. 可能将用于实验性的小岛。



生物体和其进化

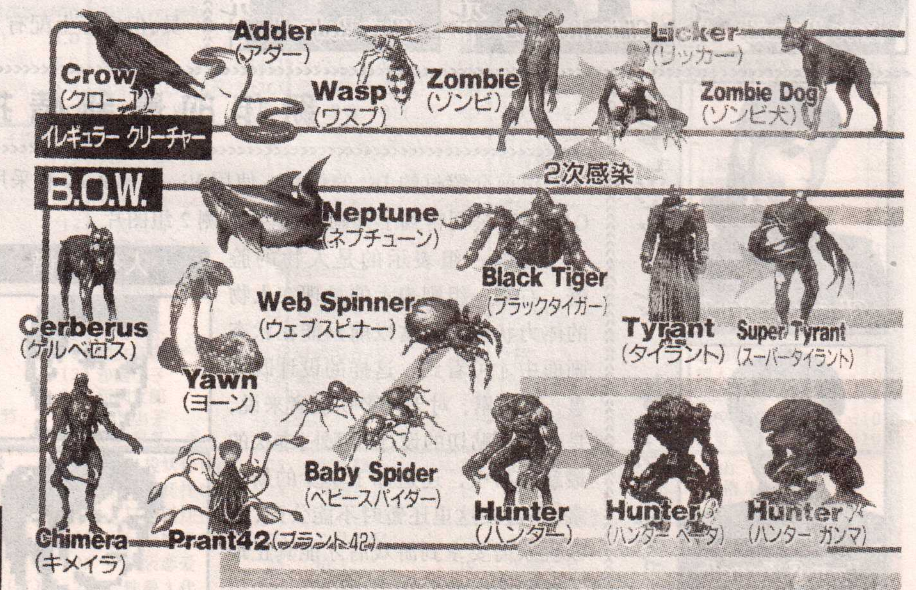
分析一下以往“生化危机”系列的生物，就可明白 B.O.W. 是什么，而欧洲与美洲的分部在制作着什么样的东西!

T 病毒两次感染了人体后，又会使病毒活性化，并变形为 Licker，这些都是不为人知的事实，这样我们就不难理解在“生化危机 2”中的一系列迷一样的问题了。

下面把系列内的生物及将于最新作内出场的生物，以图片的形式加以介绍，这是首次的大公开。

T 病毒

Umberlla 公司的全部生物武器



最新作中出场的新种生物



新判明在最新作中将出现砂虫、BunderSnatch、Sweeper3 种。但 Sweeper 是最新作中首次出现的第 3 势力的 B. O. W.。虽与以往出现的 B. O. W. 相似，但能力与特性有了明显变化。请注意其特性的不同，这样在战斗中才能获胜。



Bandersnatch



▲属于强大攻击力的形态，一切能力都还在调试中，因此这里面对的将是试作型。

Gulp woum



▲T 病毒与变异的遗传因子所组合而形成的 B.O.W.。

Sweeper



▲具有毒攻击的属性，而且攻击力非常高。

推测第 3 势力

下面看看制作了 HUNTER 改的“组织”，它们有什么经历虽还不明了，但可以制作出更强力的 B. O. W.。

从中可以推测它具有与 Umbrella 相当的技术。因为它们袭击了 Umbrella 实验用小岛，所以也可能是个与 Umbrella 敌对的巨大企业。

从这两点看，“组织”可能的是敌对企业，或分裂自 Umbrella……但这是现在的推理。另外“组织”还向 Umbrella 实验用小岛上派出了工作员。





NE－α

欧洲支部制作的生物。此生物寄生于 T 病毒 B. O. W. 之上，可控制自身。把它移植于 Tyrant 而制成的追迹者 2 后，具有控制武器的智能。

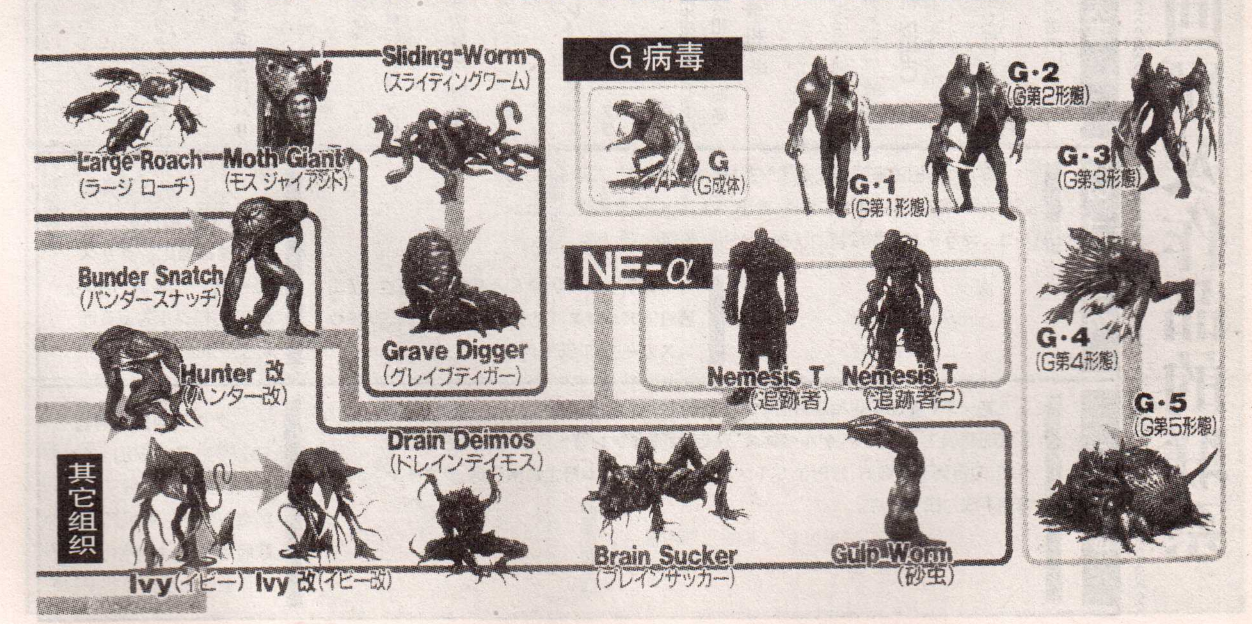
ハンター

T 病毒放于人类卵子中引发 DNA 变化，从而产生出“生化危机”系列有代表性 B. O. W.。有量产型的 Hunterβ、和欧洲研究所开发的 Huntery，对应任务有多个可改变版本。

第 3 势力

最新作中首次出场的组织。名称、活动内容等全都是谜。它袭击了 Umbrella 的试验小岛及上面的监狱，看来是与 Umbrella 敌对的组织，但是它对 S. T. A. R. S. 也并不友好，Claira 就是卷入这 3 种势力的对抗之中，一切的谜团在最后才能解开。

Umberlla 公司的全部生物武器



BIOHAZARD CODE:Veronica

本系列历史完全回顾及作品的联系

最新作的全貌已经一点点公开了，这回对作品中提到的一些事件加以解释。在后面有 Umbrella 公司领导层的介绍，在那里我们不难看出这个企业来自于一个“历史悠久”的家族，以及这个家族现在的所有家庭成员。

▼华丽的 CG 为游戏增色不少。





▲独自一人奋战在南美的独岛。

“生化危机”自 1998 年开始，并至今的全部纪录

（注：以下档案来自 CAPCOM，所以有些人名使用日文，如要查对请参阅前 4 页）

	5月11日	7月23日	7月24日	7月25日	8月8日	8月24日	9月23日
发生的大事	・RACCOON 城外洋馆内出现 BIO-HAZARD。 ・发现僵尸袭击的女性尸体，见到大型怪兽。	**生化危机 ZERO** ・解决事件，S.T.A.R.S. 的第一队被派出，但以此失去了消息。	**生化危机** ・为寻找第一队和调查现场，S.T.A.R.S. 又派出部队，但下场同样。	・成员**クリス**、**ジル**、**バリー**、**ブラット**和第一队的**レバッカ**共5人平安脱出洋馆。	・**クリス**报告了洋馆事件，但未被接受。 ・不断出现有关妖怪的报告，**クリス**受到委托前往调查。	・从**クリス**等3人的论文中找到了「G病毒」情报。 ・为了进一步调查，**クリス**与**バリー**前往欧洲。	・大量T病毒流入**ラクーン**城，市民已不能逃出。

S.T.A.R.S.

5月21日的报纸中报道了“奇特尸体的消息”。7月9日，为调查 RACCOON 洋馆山地的事件，派出了 S.T.A.R.S 部队。以**エンリコ・マリーニ**为指挥官的**ブラヴォー**一队出现。

ブラヴォー一队的6人在洋馆中死亡。负责调查的**アルファ**队的**ジョセフ**也死亡。队长**ウェスカー**去向不明。

S.T.A.R.S 武器被弱化，相反 R.P.D. 市警的装备被强化。**クリス**和**バリー**离开 RACCOON，但**ジル**为调查而剩了下来。

Umbrella

アークレイ山中病毒泄漏而产生了 BIOHAZARD。多个研究员化为僵尸。用于实验的有机生命体武器“**ケルベロス**”逃走，**ブライアン**署长向研究所报告警方的行动，为得到实战数据，派出了 S.T.A.R.S.。**ウイリアム**博士逃出洋馆，**ラクーン**城地下成为研究地点。

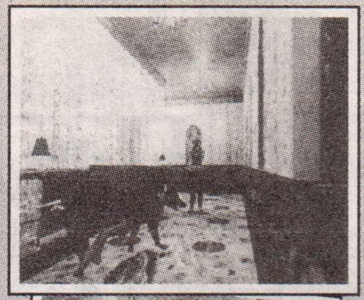
クリス的报告通过 FBI 传给了美国的上院议员。美政府了解了“G病毒”的存在。为了隐瞒政府与民众，地下水设施的作业停止了。

惨剧的回忆，今后的展望

美国西部山地区域附近存在着 RACCOON，以往繁荣的城市，受到制药会社泄出的 T 病毒影响而毁灭。

第一批被 R. P. D. 派出的 S. T. A. R. S 还未了解 Umbrella 就都牺牲了。幸存的人为了解事态而……

以上是归纳以往“生化危机”系列而形成的，这就是即将在 N64 上发售的最新作“生化危机 ZERO”的故事背景，而具体的故事，请参看本刊最新的介绍。



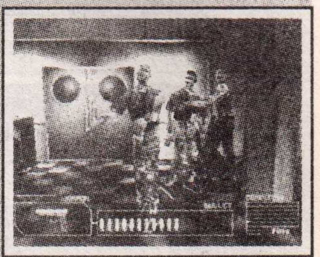






“BIOHAZARD ZERO”和“BIOHAZARD－GUN SURVIVAL”

本系列至今一直讲述的是 S. T. A. R. S 中的队员，但在“BIOHAZARD ZERO”中还讲到了 S. T. A. R. S 队的护士 REBECCA。另外还有描写了无名青年的惨剧，这一作品是“BIOHAZARD 枪之恐惧”。



故事在大海的孤岛

最新作中的主人公是一直在寻找哥哥的 Claira。在寻找途中她被 Umberlla 捉到孤岛的监狱中，这时该岛发生了爆炸，病毒流出并形成了第 2 次生化危机。



9月26日	9月28日	9月29日	9月30日	10月中旬	11月7日	12月末日
・僵尸集团攻击 R.P.D.，因通信器被毁，外部联系被切断。	**生化危机 3 前半** ・RACCOON 内幸存的**ジル**开始尝试逃出。	**生化危机 2** ・**レオン**就任 RACCOON 市警，同时**クレア**来到。 ・二人计划逃出废墟**ラクーン**城	・**レオン、クレア、シェリー**平安逃出。**クレア**前往欧洲。 ・**エイダ**去向不明。	**生化危机 3 后半** ・导弹击中 RACCOON，城市被毁。 ・**ジル**平安逃出。	**生化危机 枪之恐惧** ・某地出现新 BIOHAZARD。 ・从故事中幸存的是个失忆的青年。	**生化危机—指令是搜索** ・追寻哥哥**クリス**，**クレア**潜入巴黎研究所。但被捕并送至**ロックフオート**岛。

ラクーン市警受到僵尸攻击，几乎全灭，同署内出现了“**リッカー**”。

为救出**ジル**，**ハリー**来到 RACCOON。逃出的**クレア**去欧洲寻找**クリス**。10月初旬，在欧洲出现了**エイダ**，但详情不明，之后其又失踪。

クリス受**クレア**之请，急往**ロックフオート**岛去营救。

エイダ潜入**ラクーン**城，**レオン**就任 R.P.D.。同日**クレア**寻找**クリス**来到这里。

此时，美国情报局与**レオン**取得联系。

在研究所进行 G 人体实验，病毒从废弃物中流入 RACCOON。为消灭 S.T.A.R.S，**ネメシス**—T（追踪者）被投入 RACCOONA。

为夺取“G 病毒”，多支秘密部队进入 RACCOON。连美军也投入进来。为对抗美军，Umbrella 用 5 只追迹者应战。28 日**ウイリアム**博士向自身注入了“G 病毒”。

ロックフオート岛被攻击，研究之中的“T 病毒”泄漏，出现了 BIOHAZARD。

秘密部队带回了“G 病毒”。美总统下命内导弹攻击**ラクーン**城。

Veronica 真正含义是什么呢?

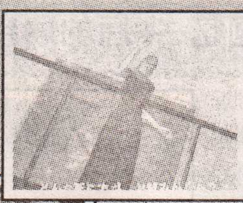
具有贵族血统的美丽双胞胎

Claira 被送到 Umbrella 公司的监狱ロックフォート岛，统治这里的是アルフレッド・アシュフォード。他是监狱所长，极为残忍，而且自傲好胜。他还有个叫アレクシア的天才妹妹，アレクシア与アルフレッド同样冷酷，他们在任何可以有人闯入的地方安置了拥有极大杀伤力的生化武器，那么他们俩的目的到底是什么呢?



アレクシア

10 岁时作为大学生主席从学校毕业，具有超人头脑的女性，是**アルフレッド**的妹妹。















▲他的祖父仿佛就是这一家业的创史人。

アルフレッド

贵族末裔，因为自尊心极强，所以很难接近，现在担任**ロックフォート**岛的监狱所长。



▲双胞胎的画像，传说中两人都具有可怕的力量。

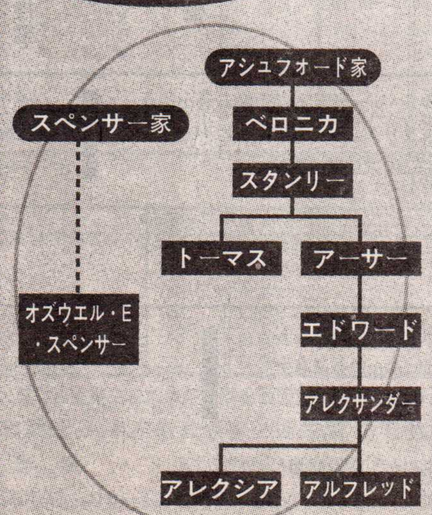


▲来自第 2 层的红外线瞄准光线。

Umbrella 的两个家系

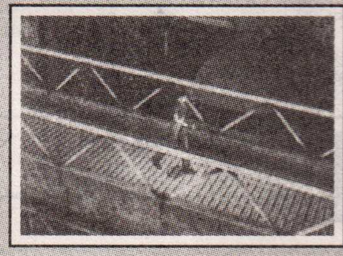
在最新作中的主要敌人 Umbrella 具有显赫的家世，其中有两个重要的家族，アシュフォード家的首代主人ベロニカ (Veronica) 是个女性，而标题"ベロニカ"即出自这里。アシュフォード家第 4 代主人エドワート是设立 Umbrella 的成员之一。当时的成员中还有オズウェル・E・スパンサー。但他与他的一族的情况都是个谜，也许他的一族人走到故事表面舞台的日子到来了。

人物关系图

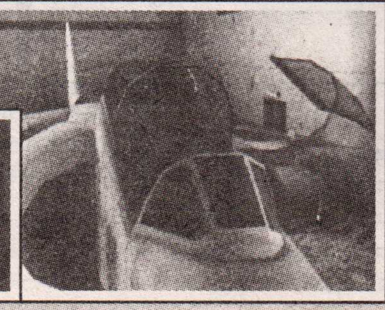


巨大仓库

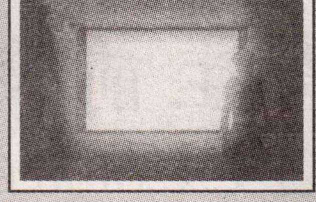
这个军队基地般的地方是"ベロニカ"中 Umbrella 社的一部分设施。从照片可以看出，Umbrella 已超出制药会社的范围。使用病毒开发有机生命体，Umbrella 要干什么呢?







幼时的二人映像



两个被光芒包围的孩子。这些图像是アルフレッド小时候的样子。本作与他们的成长有关系吗?



▶年轻时候的哥哥，注意画面，他正在进行实验。



◀少年时期的妹妹，有着一双绿色的眼睛。



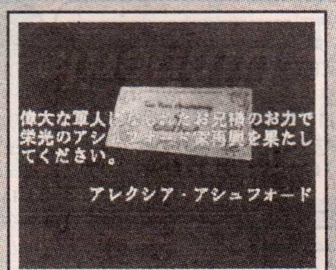
▶注意画面，可以看出兄妹两人双眼颜色的不同。

file 讲到两人评价

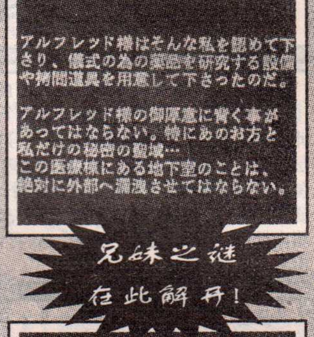
在"生化危机"系列中大家都已熟悉了 file，其中有研究报告书和个人日记等不同的内容，但都是解谜中的重要线索。

天才少女、10歳で有名大学を首席卒業！

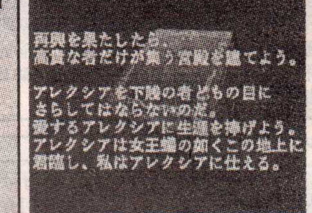
国際企業アンブレラ製薬は、少女を主任研究員として招待！



在"ベロニカ"中它当然也会出场，并提供了大量的情报，这里所公开的几种 file，是アルフレッド等人的私情，以及周围的评价，从字面上可以看出他们的情况。

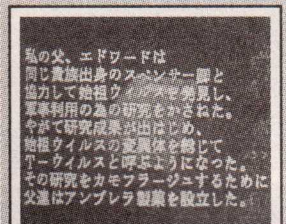


兄妹之谜在此解开!

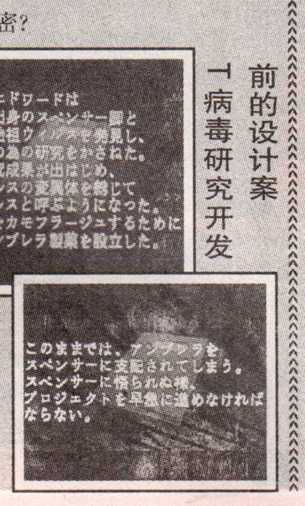


Umbrella 权力的光与暗

Umbrella 繁荣的背后是企业内部社员及生化武器研究员的不满和领导人之间权力之争的丑闻，这一切的一切与故事有什么关系呢？现在看好像就是两个家族之间的矛盾，但其中又有了什么不可告人的秘密?



T病毒研究开发前的设计案



是一部奇怪的文件的开头

ベロニカ是谁?

在故事中会出现アシユフォード家的初代主人ベロニカ的纹章和她的肖像画，ベロニカ还被当作游戏的代称，她身上隐藏着什么吗?

この慣例は、聡明さとその美しさで名高い我がアシュフォード家創設者ベロニカ様に、当時の[illegible]が創設の記念として、金色に輝くティーカップを贈ったことに由来しています。二代目当主のスタンリー様、スタンリー様のご子息であり三代目当主のトーマス様の執事は、ベロニカ様にあやかり同様の品を職人に作らせて贈りました。



可以用 Chris Redfield 来玩

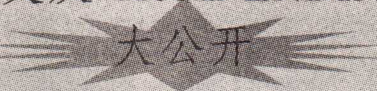
在故事的途中，接受营救 Claira Redfield 的请求的 Chris Redfield 来到了ロックフォート岛。其中会插入一段操纵他的内容。由于他的出现，故事会如何展开呢？随着游戏的到来，我们都会明了。







寄生前夜2



各分支及TRUE ENDING 大公开

分歧一:成功击例喷火 Creature (Bvrner)

进行到 pryfield 巨大怪物来袭事件，如果成功地将之击倒，就会发生此事件。Bvrner 在死亡前将通往6号室的道路撞 Aya 就从楼梯返回底层。道格拉斯并没有什么事，将刚修理原毕的车钥匙交给 Aya，让她到他屋内门旁的铁箱取一件道是以作答谢。由于那条通道已毁，Aya 就从地下通道去那里，道格拉斯已在那里等待，交给她连装一百发的手枪，也能从箱内得到一支大型手枪"MP50"，Ay 可以在此作最后一次购买道具，随后出发。

分歧二:Flint 死亡

条件同上，但败于 Buyner。怪物因为口中喷火器已无燃料而离开，但后离开之前，已将许多通道击毁，Aya 只能从6号室阳台下行，经过地下通道来到底层。因爱狗 Hint 已死，悲痛的道格拉斯交给 Aya 一把车钥匙，并让她到屋前的废车内调查，可得到防具"Chicken Blade"。Aya 也只能独自离开。

分歧一(1):再回 Drydield.

如果发生分歧一事件，当游戏进行到 shelter B4 Aya 与 Kyle 排水后进入上层排水道(VPPER SEWER)时，可在南面找到一个"满月门"控制器，通过"满月"的提示，输入密码"15"，在给水通道中开启不了的铁闸就会解除。进入铁闸，会听到狗叫声，Aya 因为担心道格拉斯，而 kyle 想继续调查 Shelter，所以他们就在此分别。

沿着通路前行，Aya 从古井的另一面闸便能回到 Dryfield，小狗 Flint 显得十分焦急，跟着后来到给水塔，杀死变异体，爬到塔上。M. I. S. T 的成员之一 Pierce 躺在给水塔上，当 Aya 想叫他起来时，他倒在地上……以为他已经死了的 Aya 被突然跳起的他吓了一跳，原来 Pierce 只是想捉弄 Aya，来这里的目的本来就是为了帮助 Aya。Aya 看到他不在舒服，便想找些令他稍为舒服的东西，离开之前，Pierce 交给她一把车尾箱钥匙。

还能记得那台冰贩卖机吧，去买点冰给 Pierce，然后到油站开启 pierce 车尾的箱子，取得"Tactical Armour"和"唇膏"。此时可回道格拉斯处，将能买到非常强力的道具，然后由古井返回 shelter，通过上层排水道回到B3，从升降机去B1。

当 Aya 由于多房走到通往睡房的通道时，那只会说话的变异体又一次出戒，并且对 Aya 仍然活着的情况感到有些失望，它问 Aya 为何要救人类，因为她也是变异体。Aya 继续前进，在通道里打败一只变异体，可从地上拾到一张"BOMAN 卡"，这是非常重要的东西随后就口可以去B2。

分岐二(1):分别

如果发生分歧二事件，在到达上层排水道时，走到尽头，再沿可行的路返回B3的垃圾处理场，会遇到两扇门从右手的门到达B2。KGLE 因为要继续留在上层调查，就与 AGA 道别。走之前将一张"YOSHIDA 卡交给 Aga，告诉她配合实验室密码，可得到一个密码"MELISSA MAYA"，由"A至Z"的次序排列，可得出真正的密码"A3EILM2S2Y"，随后二人分别。

分岐一(2):重大发现

仍然是得发生分岐一的事件，在控制室查阅电脑资料时，电话铃响起，原来是 PIERCE 打来，他原来也到了 SHELTER 内，他说在 POD SERVICE CANTRY 发现一些新的东西，并希望她前去离谈。

原来 PIERE 发现 SHELTER 有一个由人工造成的地下温室 SHAMBALA，那里正在兴建一个大型发电站，并由传送到那里的 ANMC 提供大量能量给 POD SERVICE CANTRY 内的大型变异体，在 PIERCE 给了 AGA 微型通讯器后，AYA 便往那去查看。

分岐二(2):庞大变异体

发生分岐二，地点同上，电话是 KYLE 打来，他猜想 AYA 得知真相后必定很难对，便安慰她，随后叫她去 B1 的 POD SBRVICE CANTRY 会合。

进入时发现有一只巨大变异体，想起梦境中少女的 AYA 有些害。由于这个变异体体内有大量的 NM 存在，简单消灭它的话，病毒必究也会四处扩散，造成严重后果。

为了不使情况恶化，他们到 B2 进入主要通道左上方的升降机，来到 SHAM BALB，但在行动中 KYLE 突然会身着火，AGA 只能让他休息一下，一人行动。

而这时在总督府内，有人报告派出的间谍已经发现目标，但因破坏非常困难，只能执行"DPLAN"计划，于是太空中的卫星发射器对准了 SHELTER 所在的方位……

分歧一(3):未说完的电话

AGA 看到 EVE 被人捉走非常担心，又想起 PIEREE 刚才的电话，便再次来到 POD SEKVICE CANTRY，在那里的控制台上可找到 PIIETCE 的便条，按△调查，之后打电话回总部，会和 JKDIE 说话。

TRUE ENDING

条件:发生所有分歧一事件

SEPTEMBER 7, 2000 9: 05PM ~ white HOVSE, WASHINGTON, D, C, D



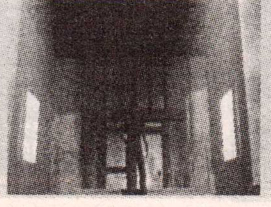
事件终于结果，官员向总统报告消灭 ANMC 的结果，因为这事件不能泄露于外，总统便想将得知太多秘密的间谍捉回，但她却已辞职并不知所踪。

事件过后一年，AGA 和其他人有了各自的安定生活和工作，EVE 也被 AGA 收养在读初中，似乎已经忘却了一切的阴暗。但那次事件之后 KYLE 便离奇失踪，无论枭寻找也不见踪影，AGA 伤心地怀疑当她在打败 BVE 后所见到的他是否只是个梦境。

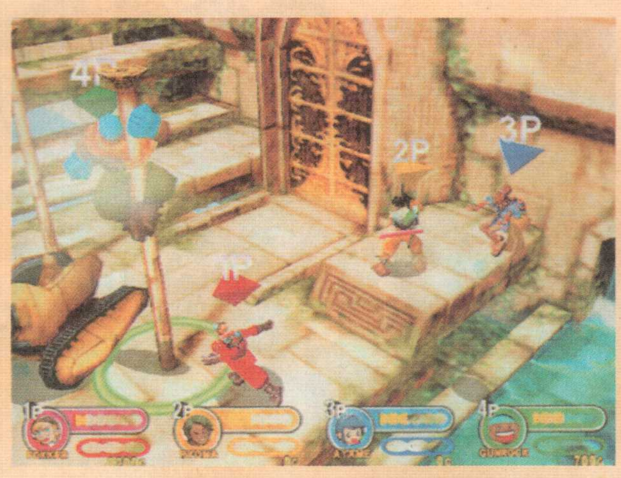


SETEMBER1, 2001 7: 16 ~ NATVRE MVSEVM, NEW YORK ~

在假期中的某一天，AGA 带着 EVE 到自然博物馆参观，BVE 对这里的一切都感到好奇，似乎能发现许多秘密和乐趣一般。



就在此时，AGA 若有所觉的回头一看，有一位参观都也走进馆中，并在 AGA 眼里一点一点清了晰起来，原来就是 AGA 寻觅已久的……



POWER STONE 2
力量之石 2

机种:ARC 厂商:CAPCOM 类型:对战 ACT
媒体:NAOMI 发售日:2000 年春

机种:DC 厂商:CAPCOM 类型:对战 ACT
媒体:GD－ROM 发售日:2000 年春

"Power Stone 2"在街机(NAOMI)和 DC 上出场了!

"Power Stone"是个在3D空间展开,使用丰富的动作打倒对手并收集分散在各地的秘宝的动作游戏。其续篇"Power Stone 2"将同时在 DC 和街机(NAOMI)上出现。

在前作中可以爬柱子可以翻墙的那种获得好评的系统仍然存在。简单的操作也被继承了下来。另外还加入了可 4 人玩的多人游戏因素。



◄▼在片头 DEMO 中可以看到一架正在寻求秘宝"Power stone"的飞机。



本作中的 4 名新角色





用 Visual memory 使 NAOMI 和 DC 连动

与"MARVEL VS. CAPCOM 2"同样,预定"Power Stone 2"也可通过 Visual memory 把 DC 和 NAOMI 相连接。虽然内容未定,但 DC 版中将追加家用机独有的要素。



充满机关的

争夺秘宝"Power Stone 2"的舞台就是战场，在"2"中舞台上的机关被大幅改进。随着时间的经过，舞台的状况会不断发生改变。例如，在空中下落，在海中游泳，在岩石墙的通道中战斗。另外舞台上出现的道具也大量增加。因为可4人同时玩，所以会比前作更加紧张激烈，玩者在与同伴对战的同时还要仔细观察地形的变化，如能有效的利用很快就会取得胜利。

Dark castle 黑暗城堡

在前作中出场的日本城，这回可以在其内部的所有地点进行战斗。因为是Dark castle，所以有许多奇怪的机关。还有向上向上的卷轴画面。



▲城堡中的地形相当复杂，必要时还需游泳。

►在房屋内有一口奇怪的大钟，必须要将它打坏吗？

▲画面不断地向上移动，角色要利用平台向上跳跃，这期间的战斗是危险、刺激的。

Tomb 古墓

舞台是遗迹的一关，为了消灭入侵者，这里设下了各种陷阱。其中要注意那些滚动的巨大岩石。

滚动的岩石



▲背后有巨大的岩石正在迫近，玩者必须眼明手快的跳过障碍物。

◄有时从天上会掉下岩石，运气不好的话会被砸伤。

◄▲在遗迹的内部有个巨大的石像，它的两个手臂会不断地进行攻击。

画面上的石像也是个机关！

Blue sky 蓝天

这是在飞船上战斗的一关，但是飞船不久就会坠落，玩者们要逃向天空。即使平安落到了地面上，还会有更激烈的战斗等待着。



夺取飞船上的部件！



◄▲在不断晃动的飞船上进行战斗，很危险啊！

►飞船会不时地发生倾斜，此时如不小心便会从空中掉落下来。

5大游戏舞台

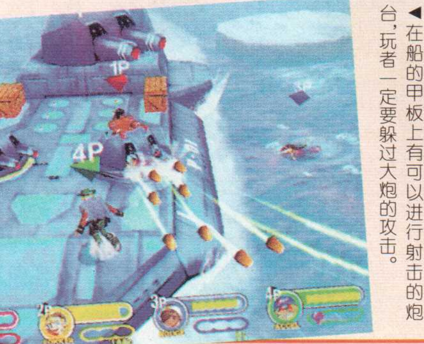


可4人同时进行游戏

Iceberg 冰海




别名潜水艇表面。在漂着冰山的大海中游泳并进行战斗，接下来乘上潜水艇。用潜水艇甲板上的炮台进行攻击。



◀在船的甲板上有可以进行射击的炮台，玩者一定要躲过大炮的攻击。



▲有时还会驶向冰山，玩者在战斗会出现小型的飞船。

空间站 Space station

战斗的舞台变为天际宇宙……，俯视着遥远的地球并在宇宙基地进行战斗。还有巨大的怪兽出场，事关生死的战斗开始了。



◀在空间站内有很多宝箱，里面到底是什么宝物呢？

▶画面下边发光的物体就是秘宝「Power stone」。



赶快乘上电梯

发现宇宙生物



▼这个巨大的宇宙生物是BOSS角色还是这个舞台机关呢？

空中战



将所有的对手打败

▲从飞船上落下后，有一段时间是漂浮在空中的，虽然操作起来有些困难，但是夺取“Power stone”仍然是首要任务。

▲角色落地后会出现一个全新的舞台，其中有许多可以开动的机械。

▶开动巨大的投石器，可以向远处的对手进行攻击。



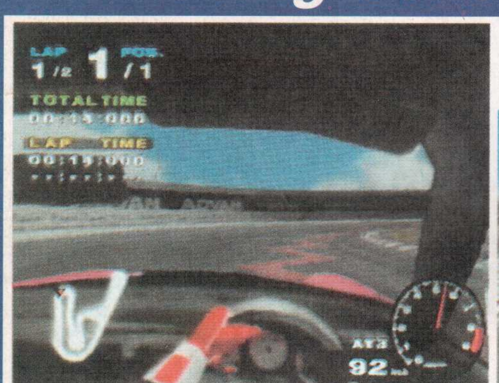
PS2 第一作 Type－S

机种:PS2	厂商:SQUARE	类型:RAC
媒体:CD－ROM	发售日:2000 年春	

这是 SQUARE 正式发表的第一款 PS2 专用软件，媒体为 CD－ROM。虽然不是此公司最善长的 RPG 系列，但是由于 PS2 出众的硬体机能和 SQUARE 的制作实力，使这款游戏依然有它的卖点。

因为是 PS2 专用软件，所以游戏映像极为美丽。本游戏的一大特色是采用了"Driver's"视角。通过本视角玩者可以看到方向盘和车手的手腕，从而把驾驶员所见的东西再现于画面中，通过光、音、砂尘、阳光、彩虹等极为近似自然的效果，让人再次认说 到赛车的乐趣。以下结合真实地游戏画面介绍两个非主要模式。

Racing School Mode



在赛道上会表示出理想的行驶路线，按照其指示驾驶车辆可以锻炼技巧，是训练用的模式。



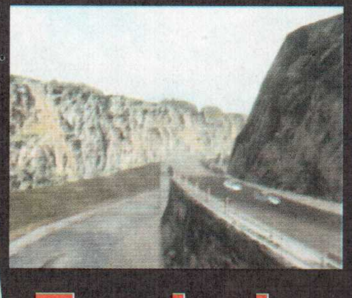
2 Player's Mode

画面分为上下两部分进行 2P 对战的模式。画面很狭窄，但具有与其它模式相同的画质。



▲与 2P 对战结束仍然会有比赛回放镜头。









急转弯！



Driver's Eye

ALTEZZA



游戏的背景与实物十分接近

SKYLINE

Car LineUp

游戏中本田、三菱、马兹达、日产、丰田、斯派尔等著名车辆全是以真名出场。从外观、内部构造，到说明书都忠实地得以再现。

S2000



◀完全再现比赛的真实场面，玩者会从游戏中体验到那种风驰电掣般的速度。

人气车种部分公开

▲安全、环保性能都得以进化的本田最新型运动车。



▲顶尖水平的高强度车体，SKYLINE是日产最新型的车型。

▲小型且重量轻，是丰田的中型敞篷吉普运动车。



▲中低速的转向性能很强，王菱著名的LANCER ask EVOLVTION IV。

▲追求人性化性能设计的马自达RX－7系列。



▲充分利用了WRC技术的斯派尔IMPREZA。

筑波·铃鹿环形赛道以实名登场

在"Type－S"中，筑波·铃鹿两个环状赛道是以实名出现的。特别是本作与筑波赛道签订了独家合同，只能在本游戏内才可玩到该赛道。当然赛道的形状以至起伏都完全再现出来，车辆的动作和比赛也很真实，可以体验到真极实的比赛。





丰富的赛道变化



emotion

除日本国内的赛道外，本作还备有其它的赛道。有类似首都高速路的路线，有让人感到欧洲风格的大街，有在大自然中的比赛。选择与赛场相适的车辆也是作品的一大乐趣。



THE KING OF FIGHTERS EVOLUTION

格斗之王'99

机种:DC 厂商:SNK 类型:对战 ACT
媒体:GD-ROM 发售日:2000年3月30日

加强后的"KOF'99"在DC出场!

集SNK的人气人物于一堂的格斗经典"KOF",该系列最新作品"KOF'99"在加入许多原创因素后,将于DC上出现。在"KOF'99"中,主人公从草雉京变为K',并迎来了新的故事。另外在系统方面发生了较大的变化,由原来的3对3战斗,变为加入了援助攻击"Striker"的4对4战斗。

由于对战系统的变更战法及连续技都有了很大的变化。



K':属于主持本大会的秘密社团,被移植了草雉京的战斗能力,为了控制该力量而装备了红色装置。

MAXIMA:与K'属于同一组织。整个肉体能经过改造手术,可把全身的力量全部用于战斗之中。

薇璞:暗示活动的专家,因其能力较强而被编入拉尔夫的队中。"ウイップ"是克拉克为她起的绰号。

包:使用超能力进行战斗,是个未成熟的超能力战士,为了能像雅典娜和拳崇那样战斗而努力全段修炼着的男孩。

崔宏:金家潘的同门对手,与金家潘相反是个纯理论派。为了更正金的方法而加入队伍进行战斗。

第4人 作为"Stricker"参加战斗

本回每个队伍由4人组成。在原来的3对3队伍战斗中,将有称为"Stricker"的援护攻击专用人物参战。Stricker可按照画面下表示的"Strick bomb"数将人物呼出,不同人物设定了攻击或体力回复等不同的方式。







边躲避边移动的"躲避移动"

"躲避、移动"是前作的紧急回避动作的进化,可躲避对方的攻击并在同时进行移动。其中有缩短距离的"前方"和后退拉开距离的"后方"两种选择。



▲利用躲避移动可以不受飞行道具的攻击。

两种"Power up模式"

攻击对手就可攒足的"Power槽",最多可以存储3管。消耗全部3根气槽,可以在一定时间内Power up。"反击型"可以发出超必杀技,是便于使用连续技的攻击型。而"Amor模式"则是加强防守,减少体力消耗的防御型。



DC独有的原创因素!

在DC版中有许多丰富的内容，还追加了许多街机版和NEO版所没有的新要素。除了下面介绍的之外，预计还将有追加原创模式，可连接Internet或与NEOGEO Pocket相连动。



这就是DC版的

角色选择画面

▲游戏开始时便可以选用草雉京和八神庵，另外在中央的BOSS上面有特别援护角色（EXTRA STRIKER）的字样。



原创舞台

◀DC版的原创舞台由多边形构成。



画面POWER UP

▶超必杀技具有明显的半透明效果。

从开始就可使用京与庵

前作主人公草雉京和其对手八神庵，在街机版中变为隐藏人物，满足特定条件后就可以使用了，在DC版中，从开始时被会出现在人物选择画面中，所以马上就可使用。





可以使用最终BOSS クリザリッド

在街机版和NFO版中无法使用的最终BOSS クリザリッド，在DC版中却可以使用了。另外还新追加了专用的Strick动作。







▲▶终于可以在DC版中选用KOF'99的最终BOSS，他的实力超过了任何一人。

有许多新角色登场

在DC版中，有草雉京、大门五郎、神乐千鹤、麻宫雅典娜、山崎龙二、比利·肯6名新出场的援护专用人物。游戏中攒够点数后，就可选择这几位专用人物了。另外除这里的6人外，可能还有其它的隐藏角色……



DC专用援护攻击人物	
草雉京(99版)	大门五郎(98版)
神东ちづる(98版)	麻宫雅典娜(98版)
山崎龙二(98版)	比利·肯(98版)

大门的登场使得日本队复活!



2000年两大奉献——

1. 期刊

究级补完计划！

告诉大家一个好消息，自2000年3月起，"电子游戏与电脑游戏"将进行一次脱胎换骨的变换，具体内容如下：

彩页将变为32页，内容覆盖面之广，印刷质量之精美相信会令所有新老读者感到满意！

本杂志黑白内文仍保持为96页，在原有各个栏目的基础上，我们将进一步丰富其内容，攻略、新作、专题等都将变得更为完美！

定价仅为：7.90元

这一变化意味着"电子游戏与电脑游戏"将成为国内同类刊物中彩页与黑白内文最多，但价格最低的刊物。

2. 神秘礼物

3月份的最新奉献！

本编辑部预计将在2000年3月份推出一本32开，厚达160页的全彩书籍，内容及书名暂时保密！现在可以告诉大家的是，该书主题仍是以青少年流行文化为主，采用进口铜版纸印刷，精美绝伦，绝对是不可错过的选择！

该书初步定价为：9.80元

邮购信息

应广大读者要求，为了便于广大读者收集本刊，现将本部所存的部分书籍告之读者，有需要以下书籍的读者请直接汇款至：北京清河邮局062信箱　邮购部　邮编：100085，进行购买，每本书请附2元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元　优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'98上半年合订本》 定价：28元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22元	《三周年纪念号》 定价：6.5元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'98下半年合订本》 定价：28元	《电子游戏技巧7》 定价：10元	《梦幻总动员》 定价：20元
《电子游戏广场7》 定价10元	《电子游戏96典藏本》 原价：22元　优惠价：15元	《电子游戏97典藏本》 原价：22元　优惠价：15元	《电子游戏与电脑游戏》99年11、12月号 定价各6.5元
《电子游戏广场11、12》 定价各10元	《电子游戏与电脑游戏世纪版》 定价6.5元	《电子游戏与电脑游戏》97年10月号 定价6.5元	《电子游戏与电脑游戏》98年2-7月号 定价各6.5元
《梦幻总动员续2》 定价20元	《剑魂》 原价25元　优惠价：20元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价：22元	《电脑游戏最新指南与攻略》 原价：22元　优惠价：15元

以上书目，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：北京市清河邮局062信箱　邮购部　邮编：100085
②注明邮购书名及册数（另加邮费2元），字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：010－62924382

招聘启示

本刊因发展需要，现招聘下列人员：

1. 文字编辑一名。要求：30岁以下，大学本科以上学历，吃苦耐劳，认真负责。
2. 日语翻译一名。要求：30岁以下，大学日语专业学历，对电子游戏有一定了解者优先。

电玩同人馆 2000年第一期

馆主默文

◇《电子游戏广场 14》内容简介：女神传说、修道院物语、苍魔灯、玛鲁王国人形姬 2 等完全攻略。

◇《世纪梦典》(暂时名称)制作状况现报：XENOGEAR 小说攻略超大专辑，由 AKIRA 执笔；梦幻模拟战回顾，由雪鹰执笔；最终幻想系列回顾，由 KING 执笔；SNK 游戏人物原型纵横谈，由驰骋执笔……此外，在原有书籍基础上，我们考虑是否另外附赠一张 VCD，其中收录 DC、PS2 游戏动感 MOVIE，并将提供 SQUARE'2000 年度大作"最终幻想 9"的映像。同时，本书中也包括春季"最强新游戏大作"的小说攻略，名称大家不妨一猜。

◇《梦幻总动员》第一辑已经上市，第二辑将于本月上市。

◇《电子游戏与电脑游戏》将从下期起改版为 4 封 32 彩，96 页黑白，定价调整为 7.90 元。

◇自 2000 年起，凡玩友神州社会员邮购我社书籍，都能得到九折优惠。

上个世纪，也就是 1999 年 10 月的《T&P》中刊登了 308 号会员徐迟的一封来信，相信大家仍记忆犹新吧！本人也早已积愤成疾，最近却又受到更强烈的打击——



本市也已经开始取缔 GAME BAR，理由是游戏室吸引了众多学生朋友，造成重点学校升学率下降，学生 PLAY GAME 呈中毒状态。市内游戏室严禁青少年 PLAY，笔者近日也亲眼见到 110 的警察同志将 PLAY GAME 的"盟友"们从 GAME BAR 内揪出。对此，我感到极度气愤与无奈，各学校都在校规明文规定学生不得出入游戏机室，对此笔者甚为不解。游戏本来就是青少年所向往的，唯一贴切我们的东西，为什么要禁，要赶？当今社会，电玩已作为一种文化出现在生活中，为什么这些人不能公开对待电玩文化呢？

——安庆 唐自强

看起来，去年十月的"徐迟事件"一直没有平息下来(笑)。但现在委实到了大家都该冷静下来的时候了古人说"甚爱必大费"，意思是过份的吝惜必然导致过多的浪费，反过来一样，没有节制往往就是受到抵制的原因。如果热爱电玩而有为她作出贡献的志向，那值得被他人称赞，如果因为热爱电玩而影响到学业，那么受责备的原因又在哪呢？想一下，考入了理想的大学，建立起自己的事业，理直气壮地说一句"是电玩给我的动力"，那么社会对电玩的态度难道还会是谴责吗？如果真把电玩看作文化，那么首先就得充实自己去推动她的发展。为了电玩，为了整个电玩事业的健康发展，每一个沉浸在她魅力中的朋友都先立志做一个优秀的学生，用你的努力和成绩去保卫和宣传电玩！



希望"GAME 同人馆"能增开"GAME 絮语"或"玩友聊吧"等有交流性的栏目，吸引一些尚在电玩大门外的友人，共同分享快乐。

——无锡(0736 会员)徐健敏

这位读者认为我刊交谈性尚且不足吗？但建议很好，我们会加以考虑。

坚决抵制日剧！附一篇《悲鸣》：班上女生太厉害，别册在我手中仅两分钟即被夺。附二篇《正题》：神州社可去之处是否太少了吧，根本屈指可数，翁戴拉加上"赏金事务所"中"北山洞窟"，就——没了。附三篇：终于知道你们出千禧增刊之目的原来是为低等级会员送 EXP 啊，不亚雪中送炭，错字多得很，谨在此向诸位参与制作《增刊》的小编致以深深一鞠。

——上海 0033 会员赵威

哪里哪里，承蒙夸奖……(当晚编辑部召开了一个令每人都满头是汗的会)

电玩榜或期待榜一类栏目是不可忽视的，它可以体现电玩迷对游戏的感情及扩大贵刊的知名度。我有一个很好的建议，可以以一种全新的方式来办这个栏目，借助某声询台来来办。一来可提高工作效率不用看众多读者来信，二来可给广大玩友带来更多的实惠，每月可产生大奖。



——北京 苏建

很有信息化的时代意识，我们也具有，只是条件尚未成熟。

《电子游戏广场》的攻略希望能改变一些方式，AVG 系以地图为主，而 SLG，RPG 就先详细介绍一下操作系统指令作用，至于格斗游戏只需介绍一些连续技即可，金手指这栏我最喜欢，但有不少缺点，也有不少错误。

——上海 蒋忠豪

《广场》已形成我刊又一标志性出版物，所以在被大家认可同时必然还会有些缺陷需要改进的。以后欢迎热心读者来信对我社各种出版物予以批评。

在下建议贵刊将主要的流程攻略与实用性攻略都划分到"电子游戏广场"中去，而 T&P 主要负责小说攻略、散文，兼知识与趣味的文章。

——苏州 马菲



对于大家的支持，我们很感激，但毕竟是要满足各种读者的需要的，因此我刊将一直保持实用性与欣赏性的高度统一，小说攻略在无意外的情况下作为一个栏目长

GAME 同人馆

期存在，请大家放心。

DRAGON

我有一个想法：那就是把本刊办得有声有色”，占用一页，办个“音乐广角”、“每期一曲”等等，内容是游戏的主题歌，插曲，要有词、有谱、有曲，这样本刊不仅有漫画的支持还有声乐迷的拥护，使得读者的队伍再一次扩展。

——北京 洪天跃

我们在三周年纪念号已有过类似尝试，将来若有机会也一定会再度出现的。

我想建议默编把同人馆所占比例扩大（虽然不太可能），而且开辟一个栏目，由虚拟角色“吉祥物”主持，让读者互相交流，吐露对电玩文化的认知和感受的场所，形式不拘一格，可以是开玩笑的电玩幽默，也可以是评论……

——锦州 徐志强

糟糕，是谁把这份绝密计划泄露出去的，快去查，一定要杀人灭口！

正式公告：我刊将于 2000 年 12 月 31 日发行玩友神州社金手指卡”，只要读者收集三万册杂志并将目录页剪下来，即能获得，随后可任意调整自己拥有“金钱”(00000—99999)!

0662 号会员询问：有没有不耽误学习，又可玩游戏的方法呢？我们回答有上下两策，下策为“奖赏制”，即在家学习一个小时后奖励自己玩半个小时；上策为“依照成为电玩工作者的条件来提高自己”，即考上大学、学会外语、电脑，理科文科成绩扎实，将来努力成为电玩公司制作人员，即可以电玩为业。

对于《T&P》的几点建议：①从目前情况看，身为会员似乎得不到什么实质性的奖励，与普通读者差不多，因此提议对邮购《T&P》以外编辑部所出刊物的会员给予 LV UP 所需经验值的 1/2，对于售价大于 15 元的刊物最好给予购买者 LV VP 一级的奖励，或可在刊物中夹一“凭证”，到时可让读者寄回编辑部参加抽奖！(2) 有感于《T&P》中关于推出期刊豪华版的公告，因此建议可按时推出春、夏、秋、冬四个版本即一年共四期，最好每篇的封面都能烘托出本季的气氛，到时期刊一到就预示着新年度的到来，那是一件多么惬意的事情啊！(3) 希望在“撷梦园”栏目中建立一栏目与《神州社》进行“链接”，内容为“MUD”中发生的故事，由读者投稿用第三者的角度来述说这段时间内所发生的故事，以原创小说的形式刊出，能使读者对这个“MUD”时世界观有更形象的认识，又增加了读者的投入度，可谓两全其美。

默文

——南京 黄哲

①我们已决定凡会员邮购我刊所出书籍，都能享受九折的优惠，会员只要在汇款单附言栏中写清会员号即可；②正式作为提案上交，有待审批。③指南手册中已有基本的故事背景，而以后制作会刊每期都会有相关演义，并且在活动中我们也准备了一些事件陆续推出，现在可以预告的有：悲壮绝论的手足恩仇录，敬请期待。

0014 号会员徐大海要向 0140 号杨子江挑战，因其名为“海”而杨子江为“江”，但等级和号数都长徐大海 10 倍，故一怒拔刀，誓决一死战。

0593 会员在庄振伟，你身份已定，放心来魔界冒险吧，哈哈哈——

继 99 年月我刊用卫星控测到一地下组织后，又一“不法”团伙出面自首，成员六人，结盟方式为众人分吃一块“金帝”巧克力，总部设于河南郑州，拥有武器 PS×6、SS×L、PC×2、MD×2、SFC×1，每人装备子弹(PC 游戏)近 300 发，手雷(GB 卡)32 颗，火箭弹(MD 卡)41 颗，另有地雷(SPC 磁盘)数目不详，且有其作武器。反了反了！有越来越多的地下组织冒头出纲，看来我社必须要进行一次军事演习，以震慑各不驯之徒，具体我刊阵容见我刊下期。

ANGEL

0868 号张航，将你名字误写为张舰，于此道歉。

0235 号会员徐志强评我刊及玩友神州社分别为：(我刊)①错字多，彩页少，意见多，采纳少；批评多，回应少；态度好，改正少。②(神州社)会员多，版面少；货物多，G 很少；职业多，LV 少；想升段，机会少。

0629 会员王伯龙被我刊误写为王佰龙，特此更正，并致歉。

我希望《T&P》能区分成两个部分，一部是以游戏为主，一部是以编辑与读者交流为主，网络方面也应有，能使读者极大的参与性。

——公安 潘樊

网页的开办正是出于此目地，希望能够上网的读者也能像支持我刊一样支持我们的主页。

我构思了一些小栏目：①《魔神之眸》，由众多玩家自撰文章，报告本地区的一些关于游戏方面的事件与奇闻异事，然后由社刊编辑整理，选材。②《时光长河》，此目刊登经典游戏回顾及难忘的事件。③《点将台》专为社友战斗而设，将挑战登于杂志上，被挑战会员自会作出回应。④《风云榜》当然是刊登战绩和等级以及转职的社友名单。⑤《幻之大地》众社友可高说阔论游戏界的方方面面。

——广东普宁(100 会员) 陈继松

第三条建议我们准备采纳，于此表示感谢。

希望可以在每部大作级的游戏如《FF8》、《BIOHAZRD 3》推出时，出一本全彩游戏攻略单行本，可供玩家收藏。

——无锡(34 号会员) 王力

纵横四海能否加些游戏背景介绍，游戏人物关系介绍、着名厂商发展后程、风云人物的成长、电观专用术语介绍、日本著名游戏志，主题公园介绍……

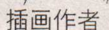
——青岛 SNON

觉得这几期的纵横四海是好是坏呢？

给各位的劝告，别把照片登出来，我倒不是怕见到真人版的表 P 或某 BOSS，也不是不想抓通缉犯领赏，而是觉得保持一点神秘感较好，好处至少有三：1、不会被人指着像片骂“这些意然占了一版彩页”；2、在街机厅被挑于马下后，不会被人端详半天，然后惊讶地“你是那个《T&P》的编辑××！”；3、仍可源源不断地收到富有想像力的读者绘制的或狼狞或英武或可爱的众编肖像图。

——四川丹江 付晓飞

对河南新乡郭佳说者表示感谢，你所寄来的本子已由“负责处理玩友信件”的默文随身携带，并随时记录下读者的意见时时提醒自己注意。



插画作者

赏金事务所

第二期公告

NO. 000101 ×

6CD 的《罗德岛战记》并非《灰色魔女》，金碟即电脑上常用的 CD—R 功能与普通 CD 相近，但质量较好

—0211 丁晨(3P)

NO. 000102 ×

《FFⅦ》在浮游大陆的米斯理鲁所山村(カズス)里就有不死系敌人。神殿中楼梯是从サロニア城暗道下来。

—0619 成佳辉(3P)

NO. 000103 ×

GB《圣剑传说》：在位置（3，4）有两棵特别的椰子树，从树左上开始，紧挨着树沿 8 字路线行走（正逆均可）。

—0418 刘菲(3P)

NO. 000106 ×

《最终幻想Ⅷ》6 个亲爱之证分别在 6 个陆行岛森林之中，当用陆行岛之笛和陆行鸟之网找出大陆行鸟后（一定要自己找到），继续用笛找到敏感地带，并用网捕捉，大陆行鸟便会替你挖出几样物品此时再与“坊”ちすこ”交谈，取得此森林的“亲爱之证”。等到 6 证到手后，从拉托比亚大陆的陆行鸟之森骑陆行鸟从东边的沙滩进入浅滩，最后到戈斯塔大陆的陆行鸟圣域后的小陆鸟对话可得陆行鸟卡

—0256 伍峰(2P)

NO. 000108 ×

FFⅦ那海底怪物较正统的方法是要有四颗魔石：圆桌武士、菲尼克斯、游乐场赢得的魔石及模仿魔石，发动一个圆桌武士，随后模仿其动作，全灭后凤凰自动复活并全回复，如此循环即可；红色机器人等他伸出双手插入地下时攻击。

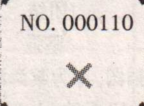
—0874 王鹏(2P)

NO. 000109 ×

《幻想传说》进入未来篇，去“沃尔特洞窟”，往右走，发生七忍者事件，下楼梯右行，踏下开关右走救女忍者，之后去洞底收服雷精灵。然后去“优米尔森林”内的精灵部落，修好杰士德的弓，进入“杜莲特之森”会见到斯斯，被带去“忍者之里”，多段情节过后得忍者秘宝。去“优库力特”参加武斗会，八连胜后打败斯斯双亲，回忍者之里”后发会情节斯斯就会加入。坑道确在九层无误。

—1429 刘涛(3P)

NO. 000110



《恶魔城》PS 版暗道不可进入。PS 版通关一遍再开始时输入“PLCHTER”可用西蒙。SS 版在进行到打开“地下水路”开关后可进入暗道。

—0425 岳勇(3P)

NO. 000201 10EXP 3P

《口袋妖怪·金》02 秘传机向处找到？隐藏版面打败 5 名 BOSS，与所有人对话了，为何还过不去？

—锦州 徐志强

NO. 000202 10G 1P

PS 版《死或生》普通难度全部角色街机、时间模式通关，随后用隐藏角色雷道通关，但英娜还不能使用，请问正确的方法是？

—上海 严佳鑫

NO. 000203 10EXP 3P

《星海传说 2》：打倒光之昂翼天使得到乐器，也作出两支曲子，但无论怎么演奏，暗之昂翼天使也不出来，怎么回事？

—辽阳 付星宇

NO. 000204 10EXP 3P

FC《FFII》中，不知如何得到雪中船(せつはうせん)？

——石家庄 张辉

NO. 000205 15G 1P

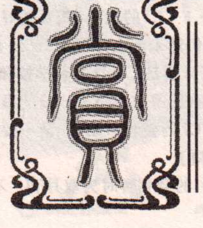
PS 诸多型号中哪种性能最好？如何才能买到 POCKET STATION，以及其大体价格？

——上海 王晨

NO. 000206 10EXP 3P

按照《电子游戏广场》上《机器人大战 F 完结篇》的金手指调出卡碧尼原型机，但调出“路维·捷露”后 V 高达量产型却不见了，能不能指点一下让两个机体都调出并保留的方法？

——杭州 宋毅



赏金猎人——5P，成为正式挂牌猎手。
疾风猎手——20P。
青铜猎手——40P，失误率 10% 以下。
白银猎手——70P，失误率 10% 以下。
黄金猎手——120P，失误率 15% 以下。
尚有其余高级称号及每一级称号所能获得的赏品，暂不公开。

玩友神州社



至今会员人数:2249



在经过数月征名后,由148号会员黎海涛为我社吉祥物所取的名字正式当选,这个叫Carbis(卡比斯)的小神龙将作为我社形像大使,活跃在广大玩友之间。以下为黎海涛对Carbis所作的解释:

C——calmness　冷静
A——ability　才能
R——raciness　活泼
B——bravery　勇敢
I——incorporation　团结
S——strength　坚强

而在本页刊登的两幅插图,亦为黎海涛所作。为表示感谢,我们为黎海涛加上10级的LV UP,并且赠送由我社出版的《梦幻总动员》(3)及《世纪梦典》各一册。

接受0100号会员陈继松的建议,从本期起,在本专栏中开设"点将台",用于刊登挑战会员名录,以便加快活动速度。凡被挑战会员,必须于当期杂志上市五天之内将回应寄来(写清五次行动),否则,即视作不作任何行动而必败无疑!

此外,随着会员人数的迅速增加,以及广大会员的积极支持,为表示感谢,特作以下决定:

一.凡会员邮购我社书籍享受九折优惠。

二.一年之内不收任何会费。

三.若于一年之内会员人数达到6000,除将邮购优惠进一步升为八折外,还将于每年邀请若干会员,与我刊编辑一起参加暑期度假旅游。



因此,也希望广大会员能积极宣传我社,以使她进一步发展。

"玩友神州社指南手册"已于近日发出,请已汇来邮费的会员注意查收。

点将台

挑战者	被挑战者
0001 薛一丹 LV53	0140 杨子江 LV64
0004 王 晨 LV13	0120 伍玉强 LV19
0014 徐大海 LV06	0140 杨子江 LV64
0028 叶 俊 LV11	0086 关 枫 LV14
0044 黄光明 LV05	0126 张 杰 LV06
0235 徐志强 LV04	0029 沈 珙 LV06
0332 孟 晴 LV22	0309 张 奥 LV24
0357 钱 浩 LV01	0874 王 鹏 LV01
0424 沙志伟 LV01	0252 陈 鹏 LV04
0492 杨文超 LV01	0660 郭文欣 LV01
0590 杨 波 LV01	0374 彭召鹏 LV01
0666 孙 臣 LV01	0203 吴 飞 LV04
1351 李振威 LV01	0097 王 琳 LV86
1454 郭 超 LV50	0140 杨子江 LV64
1991 戴文伟 LV01	0613 曹 营 LV01
2123 陈越丰 LV01	0633 孙 亮 LV19

神州社策划之六

翁戴拉 战况报告



本月之内共有5队会员在地狱中冒险,0674号会员在挑战刻尔帕洛斯过程中不幸身亡,请于三月后重新参与活动(LV不变,HP10%,金钱全失)。0319号会员千佳则通过考验,目前状态如下:

LV.42 HP256 EXP767 MP722 AT76+12 DF44+15+10(革甲) 召唤兽:巨怪 职业:弓骑 得到还原丹三

目前所在位置第二格,得到潘多拉之盒,开启后MP全失,请0319号及第一队(0059、0096、0420)告知下一移动格数。0615号祝大鹏、1395号郭磊会员以及新人翁戴拉的会员来信写上对刻尔帕罗斯的五次行动和第一次移动步数。本期公开最后关底西王母的基本数值。

「C·F·C」 克里斯FAN俱乐部公告



各位可爱的读者:

HELLO!好久不见!

你们的来信我都已收到了哟!而来信的各位有意加入《CHRIS FANS CLUB》(简称《C·F·C》的,我都把你们的名址登记了哦!会在《C·F·C》的会刊上登出!能收到大家要加入《C·F·C》的来信,我真的好高兴啊!泪痕满面呀!(哭)但是仍然未能全部回信,已经有人在信中问我为什么不回信了!但是,一直忙着学校和《C·F·C》的事,我只能把一些回答在《C·F·C》的事,我只能把一些回答在《C·F·C》的会刊中回答,请不要讨厌我呀!(哭)我真的很喜欢你们!

《C·F·C》的会刊暂时为双月刊,不是会员也可以邮购,但是只有会员们邮购会刊,才可以收到KOF的小礼物哟!会员们要至少每两个月来一些关于CHRIS或KOF的文稿或画稿哦!(画稿较好!)特别是想在神州社中LV,UP,也可在以《C·F·C》中得到LV哦!大家加油吧!

其实会刊里会有其它游戏或漫画中像CHRIS一样的小可爱在唷!当然少不了SNK游戏的人物!还有一个秘密行动在《C·F·C》中进行唷!呵……

总而言之——大家要支持《C·F·C》哦!第一期《C·F·C新年号》是6元!开学了!大家往我学校寄"铁"吧!

校址:广州市新港东路144号广东轻工业学校计算机'9906班 薛一丹收 邮编:510308

神州社策划之五——十二魔神

魔神降临

十二魔神 NO.6

小孔



LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 飞行
属性: 风
居住地: 塞浦路斯岛
赐福率: 90%
诅咒率: 10%
降临百分率: ?% (每年 2 月)

丘比特 (CUPID), 罗马神话中小爱神, 希腊神话中称厄洛斯, 维娜斯之子, 诸神中最年轻者。在艺术家笔下这个小顽童通常拍打着他的小翅膀, 带着他的宝贝弓箭在空中飞翔, 寻找天下有情人。谁中了他的金箭就会得到爱情, 而如果不慎中了他的铅箭就会失去爱情, 所以经常有人抱怨他蒙着眼睛无差别乱射。

不过不管怎么说, 就快到情人节了, 各位有情人都做好准备了吗?男孩子要记得送红玫瑰的哟!

赶快祈祷丘比特的降临吧!

小孔奇迹之一————丘比特之金箭
时间: 2 月 14 日——3 月 14 日
效果: 任意选择一位异性会员成为仲间。
条件: 从默文道具屋中购一块巧克力(50G)送于对方

小孔奇迹之二————手制巧克力
时间: 2 月 14 日——3 月 14 日
效果: 所有回复系道具半价
条件: 购一块巧克力送于别人。

小孔奇迹之三————欢喜天的寝具
效果: HP 每月回复 10%, 直至等级上升 5 级以上
解说: 欢喜天, 佛教密宗里的秘神, 领悟无上欢喜之道具, 像征慈悲与智慧, 达到密宗无上境界。

小孔奇迹之四————小孔成像
效果: LV 数值前后颠倒(如 LV1 变为 LV10, LV51 变为 LV15)

小孔奇迹之五————小孔生日 PARTY
条件: 编号为 221 倍数的会员
效果: HP、MP 全满, 或 HP20% 之金钱。

至本月为止, 共有六位魔神降临, 带来不同的祸福, 大家对这种形式是否欢迎, 望来信告之。

要请大家注意的是, 所降临的魔神都会出现于我们的 MUD 故事中, 有着各自的背景和区域, 届时将有部分魔神区域对外开放, 欢迎会员前去冒险。

一月奇迹发生

与 DRAGON 第一形态幼生对战: 0358, 史伟业; 0720, 谢若登; 1697, 尹智; 1844, 戴峰; 1342, 李剑; 2117, 王旭
与 DRAGON 第二形态大青蛇对战: 0115, 倪磊; 0230, 王磊; 0320, 宋开庆; 0725, 郭佳; 0949, 陈雨蒙
与 DRAGON 第三形态火龙对战: 0060, 陆益; 0312, 张磊; 1429, 刘涛
与 DRAGON 第四形态电光对战: 1000, 解净; 2000, 张斌
与 DRAGON 最终形态无对战: 0097, 王琳
E・T 无名射线倒计时: 2……………………………………………

魔界总部 FAX 文件:

1. 1. 2000 0: 34am 这里是无名射线调查行动组, 在黑河沙漠附近发现未明飞行物, 经深入调查, 发现有地球古文明遗迹资料……

传真至此中止, 与前方失去联系。

TOP-10>>> 神州社会员等级分排行榜

一. NO. 0097 王 琳 LV. 86 HP2510 EXP2510 MP2510 AT1251 DF88 +30(金缕衣) 名贯 3903G
二. NO. 0140 扬子江 LV. 64 HP1535 EXP 1535 MP 1535 AT153 DF66 +30 教皇
三. NO. 0001 薛一丹 LV. 53 HP1125 EXP 1125 MP 1125 +55(菊一文字) AT112 DF54 86G
四. NO. 1454 郭 超 LV. 50 HP1000 EXP 1000 MP 1000 AT100 DF52 大术师
五: NO. 0315 王伊浩 LV. 48 HP424 EXP949 MP 949 AT94 x2(龙渊) DF50 +30(金缕衣) 440G 名贯
六. NO. 0166 邹 简 LV. 41 HP730 EXP 730 MP 730 AT73 DF43
七. NO. 0011 张雷冬 LV. 40 HP580 EXP 727 MP 727 AT72 DF42
八. NO. 0109 金 扬 LV. 36 HP386 EXP 631 MP 541 AT63 DF38 +4(胡服)
九. NO. 0319 千 佳 LV. 36 HP276 EXP632 MP587 AT63 +12 DF38 +10 +15(革甲) 弓骑 181G
十. NO. 0524 邓家典 LV. 28 HP429 EXP429 MP 429 AT42 +50(村正) DF30 +30(金缕衣) 194G



由于本期升级会员过多, 又版面所限, 所以本期暂停一期, 请大家原谅, 知道自己编号的会员可来电询问。将来随着会员人数的不断上升, 可能会将升级情况移至会刊上报道。

另外, 根据实际情况中出现的问题, 我们将升级规则修改如下:

一, 同人志上刊登漫画每格 2EXP, 每页 5EXP。
二, 刊登漫画调整为每格 10EXP, 每页 20EXP, 如刊登于其他杂志上一律按 50% 计算。
三, 刊登文字作品, 每千字 20EXP。
四, 出现于编读中, 无论字数多少, 一律以千字计。
五, 向我刊投稿会员, 无论采用与否 (但必须三千字或五幅以上), 皆能获得 EXP5。
六, 未足 10 点 EXP 上报者, 一律不予承认。
七, 入社以后, 超出三月前作品不予承认。
以上规则请大家切实遵守, 以保持社规的完善和公平性。



会员名录 第十期



NO. 0912 江苏盐城 李 伟 LV. 1
NO. 0913 北京朝阳 李 胜 LV. 1
NO. 0914 北京石景山陈木南 LV. 1
NO. 0915 江苏盐城 仲 诚 LV. 1
NO. 0916 重庆渝中 陈 松 LV. 1
NO. 0917 上海泗塘 周雯琼 LV. 1
NO. 0918 北京海淀 冯 娜 LV. 1
NO. 0919 江苏苏州 张天乐 LV. 1
NO. 0920 江苏吴江 邵 宏 LV. 1
NO. 0921 上海闽行 刘 杰 LV. 1
NO. 0922 广西南宁 黄虎华 LV. 1
NO. 0923 江西九江 陈 石 LV. 1
NO. 0924 齐齐哈尔 杜金伟 LV. 1
NO. 0925 吉林白城 耿汉卿 LV. 1
NO. 0926 上海福山 杨驰华 LV. 1
NO. 0927 江苏徐州 王 恺 LV. 1
NO. 0928 北京丰台 夏 炎 LV. 1
NO. 0929 上海黄兴 陈世宠 LV. 1
NO. 0930 云南昆明 段 磊 LV. 1
NO. 0931 江苏无锡 邹 恺 LV. 1
NO. 0932 湖北武汉 李 博 LV. 1
NO. 0933 湖北武汉 朱 轶 LV. 1
NO. 0934 湖北荆州 汪文选 LV. 1
NO. 0935 四川成都 胡华瑞 LV. 1
NO. 0936 广东台山 陈 聪 LV. 1
NO. 0937 广东广州 黄毅超 LV. 1
NO. 0938 广东汕头 陈樱之 LV. 1
NO. 0939 山东大学 董大伟 LV. 1
NO. 0940 上海闸北 董 侠 LV. 1
NO. 0941 广东南海 梁坚侠 LV. 1
NO. 0942 江苏丹阳 李 晖 LV. 1
NO. 0943 广东南海 唐剑栋 LV. 1
NO. 0944 福建福州 陈 杭 LV. 1
NO. 0945 浙江嘉兴 吕 律 LV. 1
NO. 0946 上海徐汇 葛 欣 LV. 1
NO. 0947 湖北武汉 刘 铭 LV. 1
NO. 0948 上海浦东 刘佳君 LV. 1
NO. 0949 安徽临泉 陈雨蒙 LV. 7
NO. 0950 上海闵行 沈王其华 LV. 1
NO. 0951 上海梅陇 朱震荣 LV. 1
NO. 0952 重庆渝中 李 冰 LV. 1
NO. 0953 石市铁宿 田北蒙 LV. 1
NO. 0954 福建沙县 罗怀恩 LV. 1
NO. 0955 湖南衡阳 唐一帆 LV. 1
NO. 0956 湖北武汉 华伟雄 LV. 1
NO. 0957 浙江岱山 张 峰 LV. 1
NO. 0958 沈阳辽河 董 政 LV. 1
NO. 0959 江西南昌 陆 昉 LV. 1
NO. 0960 江西南昌 陆 正 LV. 1
NO. 0961 山东青岛 林中啸 LV. 1
NO. 0962 上海杨浦 郑振晖 LV. 1
NO. 0963 重庆渝中 尹国亮 LV. 1
NO. 0964 浙江兰溪 胡犇 LV. 1
NO. 0965 广西梧州 曾志斌 LV. 1
NO. 0966 上海宝山 庞海龙 LV. 1
NO. 0967 湖北武汉 钟瑾徽 LV. 1
NO. 0968 广东韶关 张林 yuLV. 1
NO. 0969 江苏苏州 周小澍 LV. 1
NO. 0970 福建尤溪 卢勇丰 LV. 1
NO. 0971 齐齐哈尔 晁 亮 LV. 1
NO. 0972 湖北武汉 余 军 LV. 1
NO. 0973 重庆江北 周 航 LV. 1
NO. 0974 上海闸北 韦 颖 LV. 1
NO. 0975 四川成都 晁 飞 LV. 1
NO. 0976 江苏苏州 陈 辉 LV. 1
NO. 0977 河北唐山 田 澍 LV. 1
NO. 0978 重庆江北 高 科 LV. 1
NO. 0979 河南焦作 张慧源 LV. 1
NO. 0980 福建福州 胡 晨 LV. 1
NO. 0981 上海闵行 龚 杰 LV. 1
NO. 0982 北京东城 符晶亮 LV. 1
NO. 0983 贵州财经 孙 健 LV. 1
NO. 0984 重庆交通 杨孝欣 LV. 1
NO. 0985 江苏高邮 倪心力 LV. 1
NO. 0986 河南新乡 王宝生 LV. 1
NO. 0987 湖北汶川 童冠燕 LV. 1
NO. 0988 湖南岳阳 徐 杨 LV. 2
NO. 0989 安徽淮北 喻 鹏 LV. 1
NO. 0990 湖北十堰 王 巍 LV. 1
NO. 0991 北京展览 周 波 LV. 1
NO. 0992 上海朝阳 廖剑岷 LV. 1
NO. 0993 福建福州 蔡 晨 LV. 1
NO. 0994 广东珠海 弑 枫 LV. 1
NO. 0995 广西桂林 韦洪宇 LV. 1
NO. 0996 天津河北 徐震宇 LV. 1
NO. 0997 天津河西 丁立中 LV. 1
NO. 0998 天津中山 高 增 LV. 1
NO. 0999 浙江温州 陈 慧 LV. 1
NO. 1000 江苏无锡 解 净 LV. 1
NO. 1001 江苏扬州 虞 斌 LV. 1
NO. 1002 山东泰山 苏 波 LV. 1
NO. 1003 山东青岛 刘 根 LV. 1
NO. 1004 齐齐哈尔 韩宝锋 LV. 1
NO. 1005 上海白丽 余鹏飞 LV. 1
NO. 1006 上海长宁 陈小海 LV. 1
NO. 1007 天津西青 李 涛 LV. 1
NO. 1008 浙江杭州 贾 斌 LV. 1
NO. 1009 福建晋江 蒲景雄 LV. 1
NO. 1010 上海普陀 孙 迪 LV. 1
NO. 1011 上海嘉定 金 捷 LV. 1
NO. 1012 上海嘉定 潘 佳 LV. 1
NO. 1013 上海浦东 张 权 LV. 1
NO. 1014 天津南开 高洪春 LV. 1
NO. 1015 山西太原 刘 鑫 LV. 1
NO. 1016 湖北武汉 张奥翔 LV. 1
NO. 1017 上海虹口 胡晓童 LV. 1
NO. 1018 北京东城 范 钺 LV. 1
NO. 1019 海南屯昌 陈雄飞 LV. 1
NO. 1020 广西桂林 谢 晋 LV. 1
NO. 1021 天津静海 王 杨 LV. 1
NO. 1022 辽宁抚顺 赵 成 LV. 1
NO. 1023 上海杨浦 俞 晶 LV. 1
NO. 1024 马鞍山市 姚 灿 LV. 1
NO. 1025 北京东城 解 元 LV. 1
NO. 1026 天津南开 张俊杰 LV. 1
NO. 1027 江苏苏州 潘 庆 LV. 1
NO. 1028 天津钢管 张 猛 LV. 1
NO. 1029 江苏锡山 王 健 LV. 1
NO. 1030 浙江象山 吴 斌 LV. 1
NO. 1031 上海四平 陈 磊 LV. 1
NO. 1032 上海宝山 宋 宇 LV. 1
NO. 1033 浙江台州 方立峰 LV. 1
NO. 1034 广东揭阳 郭柏乔 LV. 1
NO. 1035 山东胜利 李 路 LV. 1
NO. 1036 辽宁大学 吴晓 yi LV. 1
NO. 1037 上海宝山 李 峥 LV. 1
NO. 1038 天津河北 郑兆昕 LV. 1
NO. 1039 湖北武汉 王 牧 LV. 1
NO. 1040 佳木斯市 安 然 LV. 1
NO. 1041 河北邢台 孙洁波 LV. 1
NO. 1042 上海闸北 杨恺明 LV. 1
NO. 1043 广东新会 张鹏飞 LV. 1
NO. 1044 江苏南京 陈 安 LV. 1
NO. 1045 河南漯河 马 骁 LV. 1
NO. 1046 北京理工 张 巍 LV. 1
NO. 1047 江苏武进 吕晓强 LV. 1
NO. 1048 北京海淀 张 磊 LV. 1
NO. 1049 北京海淀 张 yi LV. 1
NO. 1050 广西南宁 邓 睿 LV. 1
NO. 1051 浙江绍兴 韩 佳 LV. 1
NO. 1052 广西桂林 常 华 LV. 1
NO. 1053 贵州安顺 范存雨 LV. 1
NO. 1054 江苏南通 吴 锋 LV. 1
NO. 1055 辽宁抚顺 杨世旭 LV. 1
NO. 1056 北京海淀 张文谦 LV. 1
NO. 1057 北京东直 郜玉峰 LV. 1
NO. 1058 辽宁抚顺 刘传杰 LV. 1
NO. 1059 广西平南 欧阳效 LV. 1
NO. 1060 贵州安顺 汪家卫 LV. 1
NO. 1061 天津河西 张 赫 LV. 1
NO. 1062 大庆油田 王 新 LV. 1
NO. 1063 辽宁抚顺 胡小川 LV. 1
NO. 1064 四川泸州 张浩泉 LV. 1
NO. 1065 山东栖霞 王 力 LV. 1
NO. 1066 葫芦岛市 张 旭 LV. 1
NO. 1067 四川成都 王思捷 LV. 1
NO. 1068 上海控江 张 娜 LV. 1
NO. 1069 上海通河 陈 洒 LV. 1
NO. 1070 北京宣武 何 洋 LV. 1
NO. 1071 北京丰台 蔡来顺 LV. 1
NO. 1072 北京朝阳 穆雨波 LV. 1
NO. 1073 湖北当阳 许雅杰 LV. 1
NO. 1074 上海中山 徐子洵 LV. 1
NO. 1075 广东广州 李俊能 LV. 1
NO. 1076 浙江杭州 金 磊 LV. 1
NO. 1077 辽宁铁岭 潘 亮 LV. 1
NO. 1078 上海宝山 戴 灵 LV. 1
NO. 1079 河南商丘 息永杰 LV. 1
NO. 1080 陕西西安 韩忆夏 LV. 1
NO. 1081 上海浦东 徐 骏 LV. 1
NO. 1082 北京海淀 李志锋 LV. 1
NO. 1083 浙江萧山 王杰成 LV. 1
NO. 1084 广东梅州 宋 文 LV. 1
NO. 1085 浙江杭州 沈晨晓 LV. 1
NO. 1086 浙江慈溪 胡 迪 LV. 1
NO. 1087 贵州安顺 蔡 毅 LV. 1
NO. 1088 上海长宁 许 亮 LV. 1
NO. 1089 河南洛阳 王连胜 LV. 1
NO. 1090 广东茂名 卢卓铸 LV. 1
NO. 1091 广东深圳 杨峻东 LV. 1
NO. 1092 江西九江 魏文青 LV. 1
NO. 1093 江苏太仓 李 钦 LV. 1
NO. 1094 湖北宜昌 张科杰 LV. 1
NO. 1095 河北安国 黄帅超 LV. 1
NO. 1096 山东济宁 田 猛 LV. 1
NO. 1097 浙江杭州 蒋 恺 LV. 1
NO. 1098 辽宁埠新 王 磊 LV. 1
NO. 1099 天津河西 刘 迪 LV. 1
NO. 1100 天津河东 李 强 LV. 1
NO. 1101 江苏兴化 王少飞 LV. 1
NO. 1102 黑龙江省 夏 天 LV. 1
NO. 1103 山东烟台 刘 勇 LV. 1
NO. 1104 上海卢湾 安吉吉翔 LV. 1
NO. 1105 广西横县 黄 杰 LV. 1
NO. 1106 上海闸北 严 飞 LV. 1
NO. 1107 天津静海 毛 智 LV. 1
NO. 1108 天津河北 武 超 LV. 1
NO. 1109 福建厦门 苏小平 LV. 1
NO. 1110 上海宝山 江 波 LV. 1
NO. 1111 上海长宁 杨云峰 LV. 1
NO. 1112 重庆九龙 马 越 LV. 1
NO. 1113 齐齐哈尔 武 旭 LV. 1
NO. 1114 吉林大学 周 洋 LV. 1
NO. 1115 广西梧州 梁 智 LV. 1
NO. 1116 北京东城 张 木南 LV. 1
NO. 1117 山东泰安 张圣伟 LV. 1
NO. 1118 山东淄博 王晓蕾 LV. 1
NO. 1119 广西梧州 李 媚 LV. 1
NO. 1120 广东广州 梁天柱 LV. 1
NO. 1121 北京房山 极 光 LV. 1
NO. 1122 天津纺工 于建强 LV. 1
NO. 1123 福建泉州 郑栋梁 LV. 1
NO. 1124 上海闵行 张骏华 LV. 1
NO. 1125 天津民航 倪晓波 LV. 1
NO. 1126 湖南公安 张 翼 LV. 1
NO. 1127 湖南公安 周浩彬 LV. 1
NO. 1128 西南工学 李鹏程 LV. 1
NO. 1129 成都理工 付 枫 LV. 1
NO. 1130 安徽安庆 李 强 LV. 1
NO. 1131 重庆渝中 黄 尧 LV. 1
NO. 1132 广西来宾 潘世凯 LV. 1
NO. 1133 广西南宁 肖嘉栋 LV. 1
NO. 1134 上海石化金 kunyao LV. 1
NO. 1135 安徽淮南 徐 健 LV. 1
NO. 1136 北京平谷 冯 菁 LV. 1
NO. 1137 重庆北碚 赖洪川 LV. 1
NO. 1138 哈尔滨市 李 阳 LV. 1
NO. 1139 广东阳春 陈 唐 LV. 1
NO. 1140 广西 zi 宁 陆咸春 LV. 1
NO. 1141 北京朝阳 毛华伟 LV. 1
NO. 1142 河北邯郸 张 雷 LV. 1
NO. 1143 江苏江阴 徐 松 LV. 1
NO. 1144 湖南郴阳 何虹达 LV. 1
NO. 1145 广西铁州 周永 shenLV. 1
NO. 1146 西南交大 运乃佳 LV. 1
NO. 1147 天津汉沽 邵 楠 LV. 1
NO. 1148 福建福州 陈伟伟 LV. 1
NO. 1149 陕西兴平 韩 平 LV. 1
NO. 1150 上海闵行 汤莉君 LV. 1
NO. 1151 广元文化 刘 刚 LV. 1
NO. 1152 江苏徐州 陈广强 LV. 1
NO. 1153 四川德阳 吕占峰 LV. 1
NO. 1154 武汉科大 尹 剑 LV. 1
NO. 1155 重庆长寿 夏宏亮 LV. 1
NO. 1156 广东云浮 李盛威 LV. 1
NO. 1157 福建福州 叶 勤 LV. 1
NO. 1158 云南民族 严 海 LV. 1
NO. 1159 上海杨浦 张姚栋 LV. 1

新机动战记高达W 未完の华尔兹·特别篇

柳梦园

1、将生命驱动 表篇

“我们不是最擅长处于劣势的战斗吗?”迪奥用一贯的口气对同伴说道。远处新的敌增援部队的隐约可见……

和平持续了不到一年,新的战火再度燃起。“有人类的地方就有战争”,这句话真的是永恒不变的真理吗?

说什么都不起作用了,全副武装的玛莉美亚军,已经牢牢的控制住了政府,麻木了的民众面对突如其来的变故,也都无动于衷,或许他们与张五飞想的一样:“由谁来统治并不重要,只要能够得到安定的生活”,他们怎么会明白和平只能是相对的,但……说什么都不起作用了,人们好像已经接受了这一切。

防空洞的大门关上了!民众就此沉默,全世界就此沉默,和平就此沉默,似乎一切已成定局。

天空中出现了闪光!银白色的拖历斯Ⅲ从天而降,不想让第二个“米利安·皮斯克拉夫特”出现的塞克斯和诺因出现了!

“诺因,你不必跟来!”

“不,塞克斯,我等了很久,我不想再等……”

爱的力量使他们走在了一起,共同为和平而战!

可是,面对成百上千的重武装机动战士,他们两人的力量似乎……不多时,他们便被包围了。

“结束了吗?”塞克斯深吸了一口气……

天空中出现了闪光:岩砂高达·改出现!死神高达·改出现!强攻高达·改出现!

“果真了不起啊,战斗了这么久,却没杀死一个机动战士驾驶员。”罗迪奥笑着说道。

希望的火光在一点点的扩大,通过电视看到战斗的人们,似乎开始觉醒了。

不过……不杀人的战斗不是说说那么简单,面对巴顿家族一手控制的青蛇部队,高达们开始显得力不从心了。

终于……弹药用尽!

“最擅长劣势战的我们也有发愁的时候啊……”

“使用自爆装置的话可以消灭3/5的敌人。”

当然只是我们,不用把其它人牵连进来。”高达机师们的对话。

……“爷爷,你不是说不会再有战争了吗?”小女孩不解的问:“因为世界上并不是只有像你这样听话的人……”老人一脸无奈……

战场上,高达机师们决定要使用自爆装置了,最后的……

天空中出现了闪光!那坚定的眼神,那洁白的双翼,那强有力的动作—天使飞翼高达·零式出现!

“确认一下,防空洞固若金汤吗?”希罗的问话。

“什么?!”玛莉美来生平第一次感到了恐惧。

“ZERO……目标确认,排除开始!”

巨大的光柱从空中直射向防空洞,怀着必胜的信念,第一次攻击!冒着枯林弹雨的袭击,第二次攻击!指定死而无憾的觉悟第三次攻击!……成功了!

和平的曙光透过战争的硝烟照进了防空洞!

接受阳光沐浴的玛莉美亚,曾经想继承父亲遗志的女孩慢慢的苏醒了过来,从那无尽的憎恨和血一样的宿命中苏醒了过来。

“咔”作为怨罪,她替莉光明莲娜挡下了那颗罪恶的子弹……

终于……再次拥有了和平?

在人群之中的五飞也欣慰的笑了……

任何时候都不能放弃?即使你处于劣势,不到最后一刻也绝对不能放弃,只要坚持,只要顽强的坚持下去,命中注定的天使就会出现。

将生命驱动。I Believe Your Dream!

1. OVER

2. GIVE ME A BURNING HEART 里篇

“我……不会再杀人……”伴着这微弱的声音,希罗的身体倒了下去

“希罗——”莉莲娜冲上去扶住了他,“一切都结束了,希罗”……

A. C196年,圣诞之夜。联邦元首的和平宣言尚未念完便被那刺耳的警报声打断了,这陌生但又熟悉的警报声划破了夜空,也划破了人们和平的梦,伴着那警报声妄图吞食和平的毒蛇出洞了。

为了对抗这群侵食和平的青蛇,“灭火者”们开始行动了,代号为“风”的男人也重新坐进了爱机的驾驶舱。

但是那个人,那个本来应和“灭火者”们一起行动的人却加入了侵略者的队伍。因为,他对联邦政府的和平政策彻底失望了,他希望以自己的力量而建立真正的和平。将枪口对准昔日的伙伴,他并不后悔。

目送心目中能带来真正和平的人进驻地球后。他开始等待,等待那个他一直想与之决斗的人,那个能给他带来答案的人。

地面上开始飘雪了,他依然在地球圈外等待……

远方有了一点亮光“来了!?他的双眼闪出一丝寻求解脱的光亮,哪吒高达·改启动了!

“今次要和你做个了断!”闪亮的光枪直刺向ZERO—那个人所搭乘的机体。

“五飞,你到底怎么了。为何要亲手毁掉我们好不容易才得到的和平!”希罗似乎早已料到,但又不愿相信眼前这个人的所做所为。

“和平?你是说‘和平’吗,以前我们不顾生死的战斗换来了什么?!人与人相互怀恨,国与国相互敌对,那也算和平吗?像地球联邦那样软弱的统治者,我们不需要!

“五飞,你……”

“不用再说什么了,你用我运来的光线枪所射杀的祸源并没有死!”

“你想清楚,特利兹已经死了!?

“特利兹没死,他就在你我的心中。我现在这样做是作为士兵的代表,作为像你我一样,因战斗而生的士兵的代表,只有在战斗中,我们才能感受到生命的意义,是吗!”

“你错了!做为一名士兵,他的一生并不仅仅是战斗,也应该有阳光和雨露,也应该有享受和平的权利。现在守在防空洞里的人并不会带来和平,他们带来的只能是流血!”

“……”五飞沉默了

“五飞,你明白吗?我们以前战斗,就是为了以后不再有战争。现在战斗,就是为了巩固我们好不容易才得到的和平?五飞,我们已经杀了太多的人,我们还要再杀多少人!”希罗有点控制不住自己的感情,他又想起了那次执行任务时所误杀的那个小女孩和那只小狗,他似乎又听到小女孩对他说:“大哥哥我们要回家了再见!”希罗的思维在那一瞬间停止了。ZERO发起了双翼,坠入了大海!

哪吒高达改停止了运动,张五飞心中的那层壁障开始融化了……

“为什么一定要杀人?”

“只要有战争就必须杀人?要想得到和平就必须战斗?”

“不用的,我和哪吒可以得到和平,不用杀人和流血,我们会

办到的！”……

张五飞打了一个冷颤，从回忆中苏醒了过来。“希罗……谢谢你！”不再有任何迷茫的他打开了高达的飞行器。“哪吒，我们走！”

地面上的人正顽强的和敌人战斗着，“不能再杀人”是他们的作战准则，虽然这样的战斗异常艰苦，但他们却并没有退缩渴望和平的心连在一起所形成的巨大力量在支持着他们。

透过深深的海水，一缕阳光照在了沉睡中的希罗的脸上。慢慢的，他睁开了双眼：“ZERO 能动吗？”

“最后一次去做个了断！？伴着这声音，ZERO 展开了洁白双翼冲出水面；伴着这声音，ZERO 来到了为和平而战的人们的面前；伴着这声音，ZERO 向防空洞，向破坏和平的人展开了进攻！

……防空洞被彻底击穿了，ZERO—天使化飞翼高达·零式重重在了地上！少年展开了受伤的翅膀，向着那能够自由飞翔的和平的天空冲去。

“最后一次，去做个了断！？

和平的阳光透过战争的硝烟照进了防空洞，也照在了每一个人的脸上。

“像做了个恶梦一样，幸亏在最后又重新找回了自己。”人群中的张五飞露出了不易察觉的微笑，他望着那团熔化枪支的火焰说道：“再见了特利兹……”

GIVE ME A BURNING HEART 使我不再寂寞，GIVE ME A BURNING HEART 使我不再迷茫，从树叶缝隙照进来的温暖的阳光充满了这个孕育安定的时代，希望向幼嫩的生命伸出双手，使之拥有“绝对”、“永远”……I' ve GOT A BURNING HEART! 我会用爱的火焰照亮整个宇宙，不再畏惧贯穿胸膛的惊险，我会坚定的向着未来前进！

2. OVER

外一篇

晶莹的感觉　改编自凌波レイ·ス之死

“我……是在哭吗？……

面对着使徒的疯狂进攻，凌波レイ彻底的放弃了。她感到了从来没有的无奈，一切只能这样了，零号机……切断！

“二号机紧急起动，明日香听到了吗？明日香！”任美里怎样大声的叫喊，二号机丝毫没有反应。那团红失去了往日的活力。

“同步率零……我……”仿佛受了很大的伤，明日香一动也不动。

“算了吧！”碇司令开始着急了。“初号机冻结解除真嗣展开 A.T FIELD. 救出レイ”

“了解。”真嗣异常坚定的回答，看到零号机那处于下风的战斗，他的心里出现了一种说不清的感觉，对レイ的说不清的感觉。

初号机刚刚出现在战场上，使徒便放弃了零号机，朝真嗣直扑过来，受到突如其来的攻击，真嗣一下子变的不知所措……

“咔！”初号机的右臂被硬生生的扯了下来！

“是真嗣君？”レイ猛的清醒了过来。“不行，不能让真嗣君受伤，我不能倒下，不能让真嗣受伤！”纯白的插入栓发出耀眼的光芒。完全分不清形体的零号机摇摇晃晃的站了起来，向使徒冲去。

“真嗣，快闪开，会伤到你的！”レイ通过通讯器向真嗣喊到。

“不行的，它很危险，レイ！你已经不能再战斗了，交给我就可以了！”一口气说完这些话的真嗣突然觉得很吃惊：自己哪来那么大的勇气说这些话或许……

“快闪开啊，真嗣君！”零号机强行将初号机推在了一边。“再见了真嗣君，谢谢你这么多天来对我的关心，和你在一起的日子真的很快乐，希望你以后能快乐的活下去！”不自觉得レイ的双眼被某种她曾未感觉到的晶莹的液体充满了……零号机拔出了自爆栓向使徒冲去！

“不要那样做，レイ！我可以……真嗣的话还未说完，初号机便被那巨大的气浪给推倒了。

“再见了……”レイ的脑海里突然闪出了真嗣的微笑，然后那微笑定格了……

巨大的爆炸声响彻四方强大的 A. T FIELD 瞬时充满了战场上的每一个角落……

“レイ……！”真嗣……

“真嗣君，你继续睡吧，战斗的事交给我就可以了。”

“嗯……”

“那么，我走了，再见？”今晨的对话重新在真嗣的耳边响起……

“真嗣君，我不知该用什么样的表情面对你……”

“只要微笑就行了！”

“……！”……

“请不要在分离的时候说‘再见’这种令人伤心的话了。”

“那么，我走了再见！”

“请不要在分离的时候说‘再见’这种令人伤心的话了。”

“那么，我走了再见！”

“请不要在分离的时候说“再见”这种令人伤心的话了。”

“那么，我走了再见、再见！”

“レイ……！”

“强大 A. T. FIELD 反应？”加持良治首先发现了异常……真嗣君注意！使徒还没有死，小心应付！”

“什么?!”真嗣从巨大的悲痛中惊醒。使徒……没死，呵……没死……レイ……

使徒果然又重新站了起来，它迅速的靠近了初号机“轰！”初号机的电力供应线被切断！

“哼，不要紧的，没有电源也不要紧。这儿有十万伏特的电压，有レイ在我的身边！”

刹那间初号机和使徒便一起陷进了巨大的气浪之中，分不清战斗双方的样子，只能听到 A. T. FIED 相碰的声音。

“咔！”初号机被甩了出去？虽然真嗣极力想击败敌人，但实力的差距实在是太大了，使徒好像并没有因零号机的自爆而受伤，反而变的更强大了！

短短的几回合并战后，初号机便被摔倒在地，使徒冲了上去，将初号机压在下面……

“真嗣！”碇元渡呆了。

“这样下去，初号机会被吞没的。美里捂住双眼，不忍再看下去。

初号机驾驶舱剧烈的摇晃着，LCL 似乎要将真嗣吞没……

“不能逃避，不能逃避”真有点控制不住自己，“不能就这样死去……要レイ为报仇，要为レイ报仇，所以……不能死！”

“レイ……！”

初号机身上突然发出了耀眼的光芒，它一脚将扑在身上的使徒踢了出去！

“不像是暴走，难道是……同体氏！”加持良治呆呆的站着，机械的说着。所谓“同体氏”，即同步率达到 100% 后出现的人机合一的狂战士状态。

初号机的双眼发出了幽幽的蓝光。它那紫色的身体开始变的如同游龙一般敏捷、强大。如同神龙出海一样，它迅速的闪到了使徒面前……

鲜血！恐惧！绝望！虐杀！流血！

最后的一次重击，使徒变成了碎片！

战场在一瞬间变的悄无声息，能听到的，只是初号机那粗粗的喘气声。天的那一边，太阳开始落山了……

“现在才觉得夕阳的颜色确实像血一样的红……”靠在初号机身上的真嗣自言自语道。在他面前，是使徒的残骸。

“第一次真正感觉到累呢？”真嗣的双眼盯着那夕阳，“レイ……你是否也感到很累呢，不过使徒已经被彻底击败了；你可以好好的休息一下了。再过一会儿，你所喜欢的月亮便会出现，你可以舒服的躺在月光里睡上一觉，想睡到什么时候都行……“真嗣，突然间又想起了今晨的对话，他的双眼有些湿润了。”那么，你休息吧，我先走了，再……啊，我差点忘了不能够说那两个字……”泪水顺着真嗣的面颊淌了下来，他站起来望了一眼夕阳，然后转身朝第三新东京市走去。

“能够按照自己的意志去做事，并且能够为实现自己的理想而奋斗，那才算是真正的自由，我所拥有的自由只是死而已，但是你不同真嗣君，你拥有很多你可以将它们都发挥出来，明白吗？真嗣君？”渚薰那时的话又一次的在真嗣耳边响起，“我想我似乎明白了，渚薰，”真嗣的双眼异常的坚定，“レイ……你休息吧，以后战斗的事交给我就行了。我不会再以前那样了，我会变的坚强起来，成为一个真正的男子汉！虽然那句话我说过很多次，但现在我想再说一次，不会再临阵逃脱了！”

夕阳的光辉将真嗣的影子拉的好长好长，天空中有一只小鹰正在展翅飞翔，虽然它还很小，还有十分强壮的翅膀，但它却努力的向着高处冲刺，努力的去超越自己……

OVER

补华：I GOT A BURNING HEART 直到用红色的火焰把这星空完全覆盖，为追求那贯穿胸膛的惊险我不会退缩

~《THE WINNER》恶趣味：真嗣回到 NERV 后看到凌波レイ 3 号会……

完全依据 4CD 版“EA 剧场版，……

文：青岛 李禹亮



序 章

"伟大的真神啊，唯一的主宰，保佑您虔诚的孩子取得胜利吧。"

雷蒙德·特拉维斯最后亲吻过祖国的土地，缓缓直起身来。身前是汹涌澎湃的圣河尼伦，在月色下喷撒着无限银光。每个人的脸，也都被这银光映照着，变得异常诡奇，并且变换不定。

西伦·契彭·麦克维尔走了过来，特拉维斯一眼就看到他别在胸甲上那朵金色的玫瑰："已经用魔法处理过了？"

"是啊，"契彭轻轻地取下玫瑰，凑到唇边深深一吻，"现在它真是永恒不变的爱情之象征了——我在想，雷，如果这次真能圆满完成法提米亚勋爵的计划，也许就此以胜利结束战争也说不定。到那时候……我已经年满二十五岁，再建立一个大的功勋，就可以独立出麦克维尔家族，创建一个新的家系了。"

特拉维斯点头："家名想好了吗？"

"名字？"麦克维尔笑笑，重新别好玫瑰，"那并不重要……也许就叫契彭。我是在想，就以这朵金玫瑰作为家徽，不是很好吗？"

"年青人，"突然一个沙哑的声音在他身后响起，"胜利了，爱情、荣誉、声名，一切都是你的。但那要等到胜利以后再说！"

"副团长阁下，"两人急忙弯腰施礼。

托利斯坦教皇骑士团的第二副团长，霍默·伊文思，今年不过才四十岁，但一部花白胡须，衬着瘦削的面庞，使他看上去至少要比实际年龄大上十岁。他是一名真正的指挥者，他的职业等级才不过是三级骑士，但驭兵和用兵的能力，在拉尔夫大陆却上罕逢对手。

"我对法提米亚的计划很有信心，将来也许会用他的绰号来命名这次胜利——嗯，'死神之战'，很好的名字，"伊文思瞟了一眼麦克维尔胸甲上的玫瑰，"卓越的计划，还需要由勇敢的战士来完成。奋斗吧，年青人，说不定，最终会以你的玫瑰来命名这场战役呢。"

麦克维尔兴奋得开始颤抖。

特拉维斯沉静地一弯腰："船只准备就绪，阁下，可以开始渡河了。"

尼伦河上的这个临时渡口，以后被称作伊文思渡口。次日凌晨三时，全部两千四百名教皇骑士团团员渡河进入盖亚的领地。

"'死神'他们应该已经动手了，阁下，"特拉维斯淡淡地对伊文思说，"但是敌人将在何时得到这个消息，并开始向两翼增派援军，时间的把握非常重要。"

"敌人的本阵，是盖亚和鲁安尼亚的联军一万五千人，"伊文思回答，"为了教皇骑士团的荣誉，咱们必须得到这个最艰巨的任务，并且必须取得胜利！相信我，我仔细计算好了开战的时间。"

开战的时间定在凌晨五时整。当时，驻扎在斯沃拉渡口附近的盖亚、鲁安尼亚本阵，已经分别调派了三千人前往南、北两个方向去增援遭到夜袭的侧翼，同时开始渡河，希望能够尽快进入托利斯坦的领地，与先遣部队会合流，掐断敌奇袭部队的后路。因为侧翼部队不过是苏纳底等城邦盟国的联军，所以并没有全力前往救援。

这一切，都在'死神'法提米亚和伊文思的计算之中。

参加这次奇袭战的两千四百名教皇骑士团团员，包括五百名骑士和一千九百名战士扈卫，全都是伊文思的直属部队，单兵格斗技也许不是骑士团中最强的，但士气和训练度、服从性，却是整个拉尔夫大陆之冠。在他们的铁蹄面前，盖亚引以为傲的步、弓兵混合方阵，仿佛遭到野兽袭击的羊群般不堪一击。

麦克维尔踩着敌人的尸体前进。他被普遍认为是骑士团中最有前途的年青军官，年仅二十五岁就已经两次挑战升级圣殿骑士的考验，并且每次都仅以不到五分的差距落榜。就在他准备进行第三次努力的时候，战争爆发了。

"立功，受勋，封爵，创建新的家系，然后升级为圣殿骑士，升职为骑士团第一突击联队队长，和我的女儿结婚，"人称"黄金骑士"的塞伊斯坦伯爵，在出征前曾对他说，"孩子，我相信你，这一切，应

该能在一年内全部实现！”

此刻，麦克维尔的胸前，就正别着塞伊斯坦伯爵千金尤菲米娅赠给他的金色玫瑰，他的胸中，澎湃着憧憬和热血。马蹄踏处，敌人纷纷惊惶退散，骑枪挥处，敌方骑士一个个惨呼着落马。

两千对近万，此时双方数量上悬殊的差距，已经无法对战局产生任何影响。这一击，粉碎了盖亚扩张的野心，和以弱小挑战强大并获得初期胜利的骄狂心理。盖亚本阵的防线，在霎那间完全崩溃，主将佩皮斯公爵，被麦克维尔的骑枪直接贯穿咽喉，当即战死——这就是此次战役，被后世称为"七玫瑰之战"的第一个原因。

第二个原因，首先来自奇袭部队攻势遭到扼止的清晨六时。

就在他们利剑般剖开盖亚阵列，将正在渡河的两千多人驱赶进翻滚的尼伦河浊流，然后转过身来准备追杀溃军的时候，在他们面前，出现了一堵强力的魔法障壁。



而盖亚的溃军，似乎在一种什么力量的鼓舞下，重新集结起来，乱箭穿过单向防御的魔法障壁，倾泻到皇家骑士团头上。

"对啊，我一直没有看到鲁安尼亚人，"麦克维尔凑近特拉维斯，为了压过尼伦河的汹涌轰鸣而大声喊道，"他们刚才藏在哪里？这样强势的魔法障壁，一定是他们设置的！"

"拉尔应该不在这里，"特拉维斯虽然也在大喊，但神情相对要平静许多，"其他魔法师布置的障壁，是无法阻拦教皇骑士团的马蹄的！"

但是，正在转身中的骑士团，仍然因此而遭受了重创，数百人中箭栽入浊流，被称为"母亲之河"的尼伦河卷入旋涡，与前此坠河的盖亚人一样，顷刻间丧失了年青的生命。

看到逐渐变得暗红的浊浪中，无数一闪即没的尸体，连身经百战的伊文思，也不禁打了个寒战。但他随即镇定下来，转过头来命令道："举盾，排布交叉阵列。这样的弓箭就胆怯了吗？还记得模拟演习中遭到的箭雨吗？比这密集十倍的箭支，也不会使骑士团后退一步！"

在训练有素的交叉阵形防御下，盖亚的弓箭攻击完全失去了应有的威力。及时取得他国最新的战术，并很快以强大十倍的威力加入模拟演习中，这应该就是"神国"托利斯坦的教皇骑士团所以被称为"大陆上最强"的原因吧。

骑士团并没有单纯地防御，他们逐渐逼近魔法障壁，并且以迅雷般的速度突然变阵，每十人为一组进行定点突破。魔法障壁很快就被撕开无数个缺口，浑身浴满敌人鲜血的重铠骑士们，把曾经伤害了自己同伴的敌方弓箭手，一个一个用骑枪钉死在地上。黑色的泥土，已经完全变成了红色……

而这时候，麦克维尔也终于找到了鲁安尼亚的魔法师们。还在竭力保护部分障壁的魔法师，惊恐地望着呼啸而来的骑士们。如果说在骑士团面前，盖亚的步兵和弓箭手象孱弱的绵羊，那么来不及撤回魔法障壁来保护自己的魔法师，则仿佛瘸腿的兔子一样，难逃死亡的命运。

以骑士的荣誉来说，是不应该对没有还手之力的魔法师挥舞骑枪或者长剑的，但是战争的残酷法则，淹没了公平战斗的骑士精神。麦克维尔和部下一百多骑，以及五百名战士扈从所制造的鲜血，不是在流淌，而是在战场的各个角落里泉水般喷溅，脱离人体的各部分残肢，在剑砍斧剁中，越飞越高……鲁安尼亚损失了她最光荣的数十名元素魔法师，和数倍于此的见习魔法师，魔法王国的威名，从此整整沉寂了半个世纪！

屠杀是一瞬间的事情，等到鲁安尼亚的战斗护卫部队把残存魔法师保护起来的时候，他们在远处的山岗之巅，看到了更为恐怖的一幕——

那是已全歼联军侧翼部队，并击溃增援部队乘胜赶来的托利斯坦最伟大的四位骑士领主——"狮子"阿普勒、"豹王"麦克特尼、"黄金骑士"塞伊斯坦和"死神"法提米亚，以及他们精锐的骑兵！

这场战役，被后世称为"七玫瑰之战"，那是因为麦克维尔佩带金玫瑰而来，"黄金骑士"塞伊斯坦为了鼓舞未来女婿的斗志，而特意将金玫瑰画上了自己的战旗，他的三位生死与共的骑士领主好友，也全都仿效；另外，特拉维斯素有"玫瑰骑士"的雅号，伊文思的家徽是白盾和黄玫瑰。

此次战争开始于一年前。当盖亚王国接受城邦国杰拉夫特送来的降表时，一份作战计划同时也放到了托利斯坦教皇梅尔鲁森那宽大的办公桌上。

梅尔鲁森拿起计划书浏览了一下，望着站在旁边的主教奥斯托克。皱了皱眉毛，问道："告诉我，这是什么意思？"

"尊敬的陛下，"奥斯托克用谦卑但是坚定的语气回答道，"盖亚近年来的行动已经侵犯了您无上的威严，原本臣服于神的国家们纷纷向它献媚。我们决不能容忍这样一个暴发户来动摇托利斯坦的宗主国地位。所以……"

"所以要动用武力吗？"

"是的，陛下！"

梅尔鲁森低下头去仔细地读着计划书。许久，他抬起头来，望着奥斯托克的眼睛，挥了一下手。"好吧，既然你这么认为，就去办吧……"

"遵命，陛下。"

"不过，奥斯托克，"教皇的语气冰冷得令人胆寒，"决不允许失败！如果失败或是没能达到计划中所预期的胜利，那你就仔细想一想，用什么办法才可以挽回从你手里失去的、托利斯坦的尊严吧！"主教弯下身去亲吻了教皇的衣襟，梅尔鲁森冷着脸注视着他微微发抖的身躯……

"七玫瑰之战"，是这场战争中，最后一次大规模的战役。

在通往联军本营的大路上，并排走着两匹战马。前面马上的是一位年约三旬的男子，清瘦高挑的身材，一双浓眉配着漆黑深邃的眼睛，隔很远就能使人感到一股强大的力量。他就是鲁安尼亚魔法公会的会长拉尔，巡视了在后方的支援部队后正在返回本营。

"拉尔阁下，"他身边的骑手，是一个十几岁大的孩子，用崇敬的眼神望着整个大陆上最强大的魔法师，小心翼翼地问道，"听说，战争结束后，您准备结婚了，是吗？"

"嗯。"拉尔漫不经心地回答。

"多亏了您和鲁安尼亚军队，我们才可以击退这些侵略军。只

要有您在，也许我们还会彻底占领托利斯坦呢……”

对于这种小孩子的论调，拉尔不置可否的一笑。他心里想着未婚妻阿恩·艾琳娜，她是鲁安尼亚女王的卫队长，受女王之命率领王国军支援盖亚。根据两国的协议，只要联军长驱直入托利斯坦的国境，就可以借着胜利与教皇签订停战协约。现在先锋部队已经渡过尼伦河，深入了敌国腹地，而斯沃拉渡口附近作为主力的第二阵也将在三天后渡河。照这样下去，要不了多久就可以胜利归国了。

“拉尔，回国后我们就结婚，陛下已经答应为我们主婚了呢。”那甜蜜的笑容又浮现在拉尔眼前。艾琳娜在战场上是英勇的武士，但是在战场以外，她是个善良而温柔的少女，是无数男子梦寐以求的爱人。

拉尔正在回忆着未婚妻的音容笑貌，唇边微微露出一丝喜色——突然，坐下的战马开始显得不安起来，打断了他的沉思。大魔法师谨慎地环顾四周，他嗅到了空气中飘来的浓厚血腥味，一股不详的预感涌上了心头。

“快，跟上我，柯尼亚斯拉。”他叫着少年侍卫的名字。策马向前方赶去。那孩子也催动座骑紧随其后。

太阳高高地挂在天顶，刺眼的阳光照射着大地，在那原本应该是营地的平原上，到处都是倒伏的破碎的尸体，干涸的血迹沾在已经枯黄的草上，刺鼻的腥味弥散在空气中，每一次呼吸都仿佛咽下了一块凝固的血浆。被这地狱般的景象惊呆了的两个人，脸上充满了只有在噩梦中才会出现的战栗表情。拉尔从马上腾空跃起，焦急地搜索着整个战场，那深邃的目光变得涣散而疯狂。他在寻找着他的爱人，那曾经跟他相依相偎的爱侣，那甜美的笑容，那温暖的怀抱……

他找到了，终于找到了！

在寒风中，在刺眼的阳光下，他找到了他的爱人，毫无生气的，僵硬的爱人……他从空中跌落下来，跌在他深爱的人的尸体旁边，他用双臂轻轻托起那曾经与他在鲜花中追逐的躯体，轻轻摘去粘满丑陋的深红色凝血的头盔，仿佛怕把爱人从睡梦中惊醒似的。乌黑的失去光泽的长发垂散在地上，无力地随风飘荡……

拉尔没有哭，因为眼泪也无法带去心中的悲痛，他只是默默地轻轻地抱着他的爱人。太阳落下去了，他燃起了一堆熊熊的火



焰，不是为了自己，他怕他的爱人感到寒冷。柯尼亚斯拉也坐在火边，少年的脸上全是泪痕，整个平原上只有寒冷的风在呼啸，火焰在燃烧着，拉尔的身心却和他的爱人一样冰冷……

“我们怎么办，阁下，该怎么办……”少年用嘶哑的声音问道。

“你回去，回去告诉其他人，”拉尔的声音毫无生气，“告诉他们这里发生的一切。”

“那您呢？”

“我？我们走吧，艾琳娜。”拉尔轻轻地对怀中的爱人说道，“我们到别处去，到遥远的地方去。”说完，拉尔抱着艾琳娜的尸体站起身来，消失在一片红色的光芒中。在一边的少年目送着大魔法师的离去，不知怎地，少年从那一片光芒中感到了无边的深深地哀痛……

第一章 紫月草

（斯库里·亚古的心路历程之一）

……明亮的光……温柔的光……包围着我……

周围的景色慢慢清晰起来，这是一间不大的房间，我躺在一张铺着稻草的床上，头下枕着一摞魔法书，身上盖着父亲传下来的精灵披风。不要误会，家父并不是什么大魔法师，他只是一个本份的制陶艺人，在我出生前，他在挖陶土的时候，偶然得到了古魔法使莫洛的魔法箱，里面有一件披风和莫洛的精灵水晶。所以我一出生，就和西儿这个混蛋拴在一起了。

“快起来！你这个懒虫！今天该去完成你的晋级任务了。”西儿从水晶里露出脑袋尖叫着。

“知道了，知道了，”我不耐烦地嘟囔着，“闭上嘴，吵死了。”

西儿是一个小精灵，它（不，应该是他）住在莫洛的精灵水晶里，教我学会了一些初级元素魔法的使用决窍，从此便以老师自居，总是尖叫着发号施令。不过他倒是一个满不错的伙伴。我慢吞吞爬起来——一个月的强化训练使我疲惫极了。突然，一股冰凉的水柱夹杂着细碎冰粒扑面而来，浇了我一头一脸。“现在清醒了吧。”那个水晶里的混蛋得意洋洋地笑道。

这个混蛋总爱干些莫名其妙的事，对于他的怪癖我早已习惯了。今天的行为还算好的，上次他竟然使用真空魔法，差点儿把我憋死在梦里！

我叫斯库里·亚古，住在魔法王国鲁安尼亚的首都荷里尼斯，现在的职位是见习魔法师，在拉尔夫大陆森严的职业等级中只是个不起眼的小角色。三个月前为了成为元素魔法师，我在魔法师公会登了记。按规定，只要拿到紫月草（注1）就可以晋级，但这种草只有在满月时才生长。第一次到紫森林去的时候，被森林中的人狼咬成重伤，多亏那个混蛋带了一块“故乡之石”，我才幸免于难。回家后，经过一个月的强化训练，今夜再去应该就没有什么大问题了吧？

起床后整理一下行装，才发现可以恢复魔法力的人鱼之泪只剩下两瓶，但我已经没有多少钱再去购买了。正在发呆的我，后脑上挨了重重一击——“别磨蹭，月亮就要升起来了！”西儿喊着，“好了，咱们走。”我刚要迈步，后脑上又挨了重重一击——“笨蛋，”西儿骂道，“你忘了带上我。”

拉尔夫，在古代语中是生命的意思。在这片广阔的大陆上，生活着人类、龙族、魔族、精灵族、矮人族、兽人族六大种族。人类社会中，存在各种不同的职业，魔法师只是其中一种，等级由低到高分别是：魔法学徒、见习魔法师、元素魔法师和大魔法师（还有一种顶级职业是古魔法使，但那不是简单地通过努力就能达到的），总共九千四百多人。其中大魔法师十人，掌管着魔法师公会。元素魔法师一百三十二人（我相信，马上就会是一百三十三人了），见习魔法师两千多人，剩下的就是魔法学徒了。这一职业，晋级相对比较困

难，要不是有西儿帮忙，我想达到现在的水平至少需要再多花十年吧，有些人终其一生也不过是魔法学徒而已。所以别看我们两个总是拌嘴,其实我还是挺感激他的。

父亲从小就把我送到魔法公会所创办的学校学习，他老人家坚信:“得到魔法箱绝不是偶然的，这是命运的安排，是伟大的莫洛的安排。”毕业后我获得了见习魔法师的称号,而父亲也不知所踪——母亲死后他总是如此。上学的时候,他因为要给我缴学费,所以还时常保持联系,这下他可算是彻底解放了。

不知不觉间，我们来到了荷里尼斯城外的魔法阵。在每一座城市建筑完成之后，都会请一位或几位大魔法师，在城市旁边寻找一处“地力之源”，以他们本身的魔法力将其引导出来，设置成一个魔法阵，其他人就可以从这里到达任何一处自己已经设立过魔法道标的地方。比如说，一个月前,我在紫森林所设下的魔法道标。我站到魔法阵的中央:“在大地之间流动的力量之源、带我到那早已定下契约之处。”一道白光闪过，出现在我眼前的，是一片紫色的树林……

在皎洁的月光下，常年弥漫的雾气，令紫森林充满了神秘气息。说实在的,上次来的时候,就觉得这片森林隐藏着许多不为人知的秘密。西儿也有相同感觉。如果我能从北方森林找来一位高级精灵做伙伴，也许可以得出结论，但是他们那冷傲的个性实在是令人难以接受……不过，几世纪来，那么多的修行者在这儿研修,也从没有过什么新鲜发现,以我目前的水平,也犯不着为这不着边际的事儿去费脑子了。

“喂……”

西儿一声尖叫打断了我的思路，随后我便很快发现原因：树木的间隙中出现几团黑影，正向我们包围过来，从一阵阵飘来的臭味就可以判断出，那是几只柯布林。它们是一种介于精灵和野兽之间的生物，丑陋、肮脏，自命不凡地不与野兽为伍，但又被真正的精灵所唾弃。传说,他们本是兽族与精灵的混血后代。虽说这些家伙不是很有力量,智力也不是很高,但群体性很强(这些被遗弃的可怜虫只好自己照顾自己),这一点实在是令人头疼。若是早几个月我定然会采取避之则吉的策略,不过现在就另当别论了。

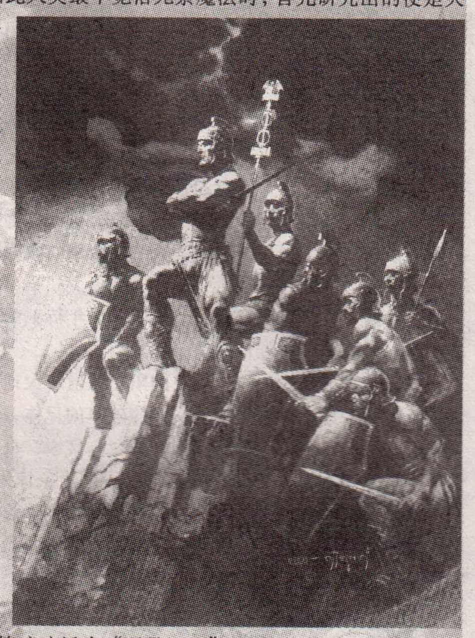
一面想，一面火墙已经飞快地向外扩散出去，魔法火焰只会对你意念中的敌人产生伤害，所以在森林中也可以使用。西儿的反应也绝不比我慢，发出尖叫的同时，已经为我施加了强化防御魔法。

柯布林怕火的野兽本能令它们产生了畏惧，躲到了草丛中或树后，但它们发亮的闪着凶光的眼睛并没有离开我和西儿。一轮攻击后，它们又冲了过来。我对准他们的攻势，发出一股火柱，烧得它们满地打滚。其余的几只看到这一幕后，暂时放弃了冲过来的念头，它们开始投掷大石块来还击我们。转入持久战的事实令我和西儿都十分烦躁，虽然胜利的天平不会向敌人倾斜，可如果继续这样下去，宝贵的时间就不够了——我可没有耐心等到下一个满月。

不过,这种情况马上就结束了。一枚炸药弹从我头上飞过,落到柯布林的藏身处，把它们炸得四分五裂，剩余的也立刻逃得无影无踪。这是谁干的?我回过头,看到身后不远处站着三个人:为首是一位和我年龄相仿的年轻人，他身后是两位剑士打扮的少女。为首的那人正向我和西儿微笑,借着明亮的月光,我通过他那身华贵但不合此地气氛的服装，拿腔拿调站着的身形，马上辨认出了他的身份。虽然已有两年未曾见面,但如此装腔作势的派头,除了我的同窗好友，自称“优雅的贵公子”(人称“迟到的贵公子”)、盖亚王国的第一王子金·斯沃·盖亚之外，不再会有第二人做得出来。

我和斯沃并肩走在林中小道上，听他洋洋得意地发表为自己辩解的谬论——

“人类在原始时代发现熟肉比生肉好吃，所以学会了用火,”(“莫名其妙的开始……”西儿嘟囔着)斯沃继续兴高采烈地不知所云着:“也因此人类最早觉悟元素魔法时，首先研究出的便是火焰魔法(“谬论!”)。但能使用魔法的人终究有限，因此便有一些道具被发明出来。比如说,冰晶、炸药、雷球,等等。用它们以求得和魔法同样的效果,”他顿了一顿，语气变得沾沾自喜,“我一直认为具备全方面的能力，比在单方面苦苦追求登峰造极更为重要。”



我带着苦笑暗暗摇头:“可是……”

“没错，我承认，我这个魔法剑士在魔法上比不过你们魔法师,剑术上也没达到骑士的水平……但是,反过来说,我的魔法能力比那些纯粹的骑士强,而格斗水平又在魔法师之上嘛!”

“可是,你刚才并没有用魔法,只不过扔了个炸弹而已。”西儿指责道(说得好!我在心里为西儿喝彩,可是斯沃这家伙竟然装没有听见)。

这人的性格丝毫没有改变。我敢用我所有值钱的东西打赌，他这时出现在紫森林中,绝对是想找乐子!他一听说我在修行,便无论如何要一同前往，还命令跟随的那两名侍女先到林外等候，原因竟然是:“如果队伍成员很多，弱小的妖怪甚至连靠近都不敢,那样的话冒险就太无趣了。”老天爷让我在完成晋级任务时碰到他，真是不吉利!我不期待着他的帮助，只是全心全意地希望，斯沃老兄别弱到拖我后腿的地步。不知两年的时间他修炼到什么程度?但如果认为身上揣着一些炸药就能保证在这片紫森林中顺利前进的话,那就是我和西儿的最大不幸了。

出乎意料的，我们一直走到我上次被狼人打退的地方，仍然非常平静,不要说是狼人,就连柯布林也没有再出现过。

“太安静了,真是一点意思也没有!”斯沃抱怨道。

西儿尖叫起来:“闭嘴吧,你这个唯恐天下不乱的笨蛋!”

“你要是再出言不逊，我就砸掉你的水晶，让你睡到大街上去!”

“你倒试试看?笨蛋!纨绔子弟!”

“你以为我不敢吗?”

“你就是不敢!”

“☆★△!!”

"♀♂!!!!"

"ΣΩΔΔ!!!"

"♀♀♂♂!!!!!!"

这两个家伙一见面就要拌嘴,恐怕是前世的宿命吧,我不禁连连摇头苦笑。这时候,从前面吹来的一阵微风中,我隐约嗅到了一丝血腥味。

"你们别吵了!"我大喝一声。

大概是正好轮到西儿"发言"的时候,两人一起住嘴,斯沃脸上洋洋得意(真不知道跟一个小精灵吵架,赢了有什么可得意的,这个家伙!),这时西儿也闻到了血腥味,小脸上浮现出紧张的神色。

"这不是普通的血腥,这是龙族的血!"斯沃也很快换了一脸严肃的神情。

"你怎么知道?"

"我身为盖亚王国的第一王子,当然有机会接触到龙血,这微微的酸味正是龙血的特征。"

"怎……怎么会,"西儿战战兢兢地说道,"紫森林里应该不会有可以和龙族一较长短的生物呀?"

"不管怎么样,先过去看看再说。"斯沃的劲头又上来了。

我的好奇心也驱使着我慢慢向前走去,浮现在眼前的景象简直令人难以置信!地上横七竖八地散落着几具龙族战士的尸体。我说散落,是因为没有一具尸体是完整的,龙族坚韧的身体和包在外面的盔甲象纸做的一样被撕开,连用拉尔夫大陆上最坚硬的蓝金矿石所打造的武器都被折断了,蓝色的龙血撒落在紫色的草上,在冰冷的月光照耀下,令人毛骨悚然。

斯沃蹲在一具尸体旁,双眉紧皱:"从他们盔甲上的徽章来看,这是龙王金萨拉的第一行动小队。"

西儿倒吸了一口凉气,小脸惨白:"这……这真是让人难以置信,拥有这种令人发指的残忍而巨大力量的,会是什么人呢?"

"至少不可能是在这附近的住民。"斯沃仍在仔细地检视那些龙战士的残骸,"龙族的祭司长巴渥拉仇视龙族以外的生物,可龙王金萨拉却对其他种族抱持温和的态度,这一点是众所周知的。虽然龙族和魔族势不两立,但是魔族是从不离开自己领地的。很难想象有其他人会冒着激怒金萨拉的危险去袭击他的手下。"他停顿了一下接着说道:"最重要的是,就算是教皇国托利斯坦的教皇骑士团,或者兽人王刚哈克的亲卫队,也只能把这些龙族战士击败,而绝对做不到象这种样子的屠杀。"

这的确是屠杀,因为这些尸体的死状表明,他们是在绝对劣势下被打倒的。尸体周围的树木花草丝毫未遭破坏,这说明敌人出手不仅凌厉,而且有着惊人的准确性。想到这里我好像觉得忽略了一些什么,但一时又想不起来。

"喂,这些龙族到这里来干什么?"西儿问道。

斯沃摇摇头:"我只知道这场战斗刚结束不久……看来咱们遇到比想象中更有趣的事情了。"我发誓这家伙所说的后半句话只是多年的习惯使然,从语气便知道,这小子也认识到这决非一场寻常的争斗,也许会引发一场比百多年前的"大陆战争"更大规模的冲突。

斯沃站起身,向我们回过头来:"我有种感觉,咱们最好尽快离开此地。"

"我想你是对的,"西儿说,"难得咱们意见一致。"

我也表示同意,今天晚上在这片森林中难保还会发生什么样的事,以我们现在的战斗力而言,真要卷进了纠纷,大概只有成为陪葬品的命了。于是我们开始顺着原路返回,一路上谁也没有开口,龙族战士的惨状不停在我眼前浮现。此时,我的晋级任务和斯沃与生俱来的好奇心,都没法阻挡心中的恐惧感。现在只希望不要遇见那些拥有神秘威力的屠杀者,赶快返回传送点去,否则可能会像踩死几只蚂蚁一样被他们"顺便"解决掉。

事与愿违,这时身后传来了急促的马蹄声。回头一望,淡淡的雾中有两个人骑马飞奔而至——他们竟然纵马在森林里穿行自如!我们还来不及做出任何反应,对方已经来到了面前。

打头的骑士勒住缰绳,用冰冷的目光端详着我们。这是一个高大英俊的男子,年纪大约在三十岁左右,身上穿的甲胄并不华丽,但是给人一种尊贵的威严感。与他一比,锦衣华服的斯沃看起来就少了一份英武之气。在他身后像侍卫一样的,是位看不出年纪的巨汉,全身肌肉隆起,似乎比花岗岩还要坚硬。令人惊奇的是,他手中握着一柄雕着龙纹的巨大战斧——据我所知,在所有人类中被允许使用这种长柄龙纹斧的,只有狂战士朗尼亚一人。这是为了奖励他出色解决了在山地国莫古里亚肆虐的黑龙,所以由战士公会颁给了他狂战士的称号,并奖励给他长柄龙纹斧以表彰其功绩。如果真是他的话,那么将他收为随从的这位骑士又该是什么人呢?

"尊驾何人?"

问话的是斯沃,语音难以置信的平静,但只有从小一起长大的我才会了解,他只有在最不安的时候才会如此冷静。那位被问到的男子一跃下马,竟然拔出了佩剑,身上散发出一股凌厉杀气,完全不象其外表所显示出的高贵稳重。冰冷的眼光扫视着我们:"虽然过去未曾谋面,但是很遗憾,因为刚才的事,我不会让你们活着离开紫森林。那位魔法剑士,拔剑吧!"

这是什么话?刚才的什么事?指的是那些尸体吗?难道是这两个人干的?!

斯沃犹豫了一下,拔出了佩剑。那男子不慌不忙一步步地靠近,斯沃突然纵身向前冲了过去。只见他一个纵跃来到那男子面前,上身持剑的姿势丝毫不乱,一气呵成地向对方斜劈而下,动作之敏捷矫健大出我的意料,没想到这小子的剑术还真不赖。然而,那骑士将手中剑在面前轻描淡写地一挥,化出一道闪光的弧线,就轻而易举化解了攻势。斯沃本身也被震得后退两步,把剑杵在地上急速地喘气。在斯沃发动攻势之际,我也没有闲着,寻找有利位置将一个火焰球丢了过去,奇怪的是那骑士反象如临大敌一般,全神贯注对付我的魔法,当他一剑把我的火球击飞后,仿佛松了一口气。

这时,斯沃重又端起了剑,深吸一口气,双手剑上立刻爆起一股鲜红色的火焰(看来他的等级已经是战斗法师了)。我也不会服输,从右手的食指上凝聚起一股淡绿色的火焰,这种高于四十五格雷(注2)的火焰魔法我也不是能够经常使用的。这时,那男子微微一笑,后撤一步,将剑收好,笑道:"非常的抱歉,看来不是你们干的……"

"你说什么?"斯沃问道。

"对不起,我以为那些龙战士的死是你们造成的,所以就……"

"所以就来试一试,对吗?前教皇骑士团副团长,托利斯坦三骑将之一——卡姆巴尔·契彭阁下。"斯沃已经恢复了平静,冷笑着说道。

我不禁愕然了,契彭!托利斯坦教皇国最年轻的三骑将之一,教皇骑士团的副团长,因为和骑士团团长奥斯卡意见不合而辞官不做,四处流浪,在拉尔夫大陆上人称"武力第一",是少有的圣殿骑士。他的力量应该早就可以做龙骑士了,那还是为了怕引起与

龙族的纠纷才没有颁给他这一称号。

契彭微笑道:"是的,你们年纪轻轻就拥有如此实力,实在令人惊讶。不过,看起来这件事并不是你们做的,干掉龙人的内爆魔法,至少要有八十格雷以上的魔法强度。"

内爆魔法?八十格雷!我呆住了,且不提那我连听说也没有听说过的什么内爆魔法,八十格雷,这是只有大魔法师才可能拥有的魔法强度呀。

"阁下到这里来,也是因为前几天发生的事吗?"

"对,你也感到了?"契彭诧异地向斯沃转过头去。

"您过奖了,"斯沃微微鞠了一躬,"是拉夫尼尔阁下发现的。"

我在一边越听越奇怪,好像他们两人在说天书一样,我竟然一句也听不懂。我向斯沃瞪了一眼,这时斯沃望来的目光中也略带歉意。

"那么你呢?"契彭对我说道。

一个近乎于传说中的人的询问,使我多少有点不知所措了。

"我是来取紫月草,准备晋升元素魔法师的,阁下。"

"被这么一搅,也没有取成,对吗?——好,这个给你,"契彭拿出一支发着紫色光芒的小草,"权且作为对你们冒昧进攻的赔礼。我想你们也不会介意吧。"

"是的,多谢了,阁下。"斯沃说。

我觉得自尊心仿佛受到了伤害:"对不起,阁下,恐怕我不能接受(这时西儿在后面揪我的头发),如果不是自己凭借力量拿到的,我会觉得是在作弊!"

契彭和旁边的巨汉交换了一个赞许的目光,转过头来对我说:"很好,不过有两点原因使得你必须接受:第一、你现在所具有的力量已经足以配得上元素魔法师的称号了,一般来说见习魔法师最高只能使用四十格雷的魔法对吧,可你刚才的火焰决不只是这个级别。第二、这里会变得非常危险,所以我请你短时间内不要到这里来。"

我望着契彭严肃的目光,接受了他的好意:"那么就谢谢您了,阁下。"

"好了,后会有期。"两个人跨上马,很快消失在弥漫无际的紫色迷雾中。

"现在,该你解释一下了,王子殿下。"我很不高兴,斯沃这家伙竟然有事瞒着我。我们在学校里可是最要好的朋友!

"别生气。大约是在一个月前,首席魔法师拉夫尼尔阁下感觉到在紫森林方向有魔法力的悸动,没过几天,就有了关于'紫森林里奇怪的光'、'紫森林里有宝藏'等等奇怪的传闻。我便从王宫里跑出来看看,就是这样。"

"那你为什么一开始不告诉我呢?"

"我以为你知道的。"

"我一直在闭门修炼,怎么会知道?"

"要是肚子里有什么就说什么,那我还怎么继续扮酷呀。"斯沃转过头去嘟囔。

真是没办法,这家伙!简直让人哭笑不得。

不管怎么说,我要办的事总算办完了,拿到了紫月草,剩下的就是回到公会去晋级,而这个装模做样的小子还要赶回盖亚王国,所以就不能同行了。我们约定,我晋级完毕后就到盖亚去找他。和斯沃道别后,我就和西儿一起前往魔法阵,准备回祖国鲁安尼亚去……

注 1. 紫月草:是拉尔夫大陆上的稀有药草,主要生长在紫森林内,功效卓著,是治伤良药,价格昂贵。

注 2. 格雷:魔法强度单位,是为纪念古魔法使斯科尔·格雷而定,把格雷本人的魔法强度设为一百。大约平常人能达到 0-5 格雷的魔法强度,魔法学徒最高达到 20 格雷左右的魔法强度,见习魔法师最高可以达到 40 格雷左右,元素魔法师的魔法强度最高可以达到 70 格雷,大魔法师则在 90 格雷左右,只有古魔法使可以达到 100 格雷。传说有人达到过 120 格雷,但是这只是传说,任何一部魔法书中都没有明确记载过。

自　序

那是 1999 年的 5 月份,因为在杂志上看了许多 RPG 小说,产生了想写点什么的冲动,我就随手写了篇一千来字的短文(第一章的前半部分),在几位朋友间传阅。

后来,我的一位朋友 KING(金·斯沃·盖亚)看到了那篇文章,大感兴趣,编了几个人名与国名,又续了一段(第一章的后半部分)。在当时我们两人只是一时觉得有趣,之后就把这篇文章放在一边,没有继续写下去。

直到 99 年 7 月,因为工作上的原因,通过 KING,我认识了赤军(希格蒙德·布隆姆菲尔德),在闲聊时谈起了我们曾经写过的一篇短文。赤军兄看了也认为有趣,就和我们讨论起那段故事之后可能会发生的事情。从此,我们才开始正式的写出了这篇《生命》。

99 年的 11 月底,文章的第一卷和第二卷的一半完成后,兴冲冲的拿给朋友们看,竟得到了他们的一致好评。这是我们三个人所始料不及的。只是朋友们认为第一卷还有些不连贯,不应该用第一人称来写。可是我们已经埋了许多伏笔进去,不是很好更改,所以就保留了下来。在这之后,又有一位旧友(艾德里安·罗兹)也加入了我们的行列,使得这篇文章更加的丰富起来。

我们的文章还很不是很成熟,希望您在读过之后,能为我们提出宝贵的意见。如果您觉得这篇文章还算看的过去,也请您给我们来信,相信要是得到您的鼓励,我们这四个作者也会更加起劲儿地继续写下去吧。

斯库里·亚古　九九年十二月

(待续)



NEWTYPE

责任编辑:CARL WANG

随着新千年的到来,《电子游戏与电脑游戏》终于有了属于广大玩家的网站－－"NEWTYPE网络社区"。这个社区里凝聚着众编辑们的辛勤与汗水,为了网站能早日和大家见面,我们颇费了些心思。由于网站还处在建设阶段,还请大家多多关照,CARL WANG在此先谢过了^o^



网海纵横介绍

这个栏目是杂志和网站互动的桥梁,在这里您可以看到网站上的精彩内容,同时网站也是与读者交流最快杰的方式。在这里,我们每期向大家介绍一个国内优秀的游戏站点并给出评分,当然这些站点是我们精挑细选的,保证个个精彩。杂志将不参与网站的评分,这个权利是留给网友们的。我想,网友的评价才是最权威、最客观的。网站评价包括:网站设计/网站内容/访问速度/专业程度/人气度/5个选项,最后给出综合评价。

下面给大家介绍一下NEWTYPE网络社区的主要结构,网站共分为9个版块:

1. **电子游戏:**以电子游戏的内容为主,面向广大游戏玩家;
2. **动漫园地:**以动/漫画的内容为主,面向广大动漫爱好者;
3. **世界电影:**以电影为主,介绍最新大片,电影专题等;
4. **日剧天地:**专门介绍日剧的栏目,目前策划中,稍后推出;
5. **作者特区:**这里给我们刊物的作者提供了一个空间,存放那些经典的文章;
6. **社区论坛:**这里是大家相互交流的地方;
7. **创作地带:**给原创作者提供的空间,可以在这里向大家展示自己的作品;
8. **交友沙龙:**在这里,您可以找到兴趣相投的朋友;
9. **友情连接:**NEWTYPE网络社区的书签,欢迎有个人站点的朋友加入。



另外,还有个特色栏目:"挑战极限",这个栏目提供了大量游戏/动漫问题让大家回答。认为有一定水平的朋友可以在这里考验一下自己的实力,当然也可以提供一些问题,考考别人……^

最后,欢迎大家访问我们的网站,这里是游戏/动漫迷的乐园,一起来吧!

→NEWTYPE网络社区:http://www.newtype.com.cn

NEWTYPE网络社区欢迎您!

网友文章选登

《It is a SONY! It is my SONY! －－**我与SONY的故事**》

我是于九六年初拥有了ps,记得当时游戏店里还有土星。那时我还是学生,过年的那点压岁钱顶多够买几张游戏盘,只是幸运的说服了母亲,我家每年过年时都有添一件新电器的习惯。在我的压力下,她似乎没有多大的选择余地。我并不是很坚定的选择ps,更没有多么深远的预见力,仅仅因为皇牌空战、tekken、用起来很舒服的手m,还有家里有一台29'索尼彩电。

渐渐的,他融入了我的生活,我进入了他的世界;我沉醉于吉光的十连技;SU－27的俯冲攻击;我陪伴SNAKE彻夜战斗,为艾丽丝的离去处黯然神伤;我苦恼于生化的迷题,而淡忘了学业。母亲说我玩物丧志,并说她做了错误的选择。

他陪着我一天天的长大,我看他一天天的成熟。我们变得亲密无间。他有博大的胸怀,任我在里面遨游,呼吸不同的气息。我为我做出了正确的选择而高兴,看到其他对手的落败以胜利者自居。每次见到他的身影我都会嘭然心动,无论是在英超、意甲、还是某某帆船赛上。我对他痴心不变,虽然他并非完美。我对我的投资信心百倍,对我的朋友支持到底。

THIS IS MY STORY OF SONY,IT IS A SONY!IT IS MY SONY!我将买PS2,我没有选择。

网友:FEATHER

下期介绍的网站是"MOP的大杂烩(http://mop.yeah.net)"欢迎大家给他评分,评分活动期限为一个月。



机动新撰组
萌芽之剑



厂商：ASCII　媒体：CD－ROM
类型：RPG　发售日：2000年末



广井王子的新作登场！人物设计高桥留美子！

在幕末的动乱时代活动着立志驱散邪恶的新撰组战士。如果在明治时代中继承了新撰组志向的他们的后代出现了，历史会怎么样呢？他们会在动乱的时代中如何活动呢？广井王子的新作“机动新撰组萌芽之剑”终于出现了。

“机动新撰组—萌芽之剑”是由创作了“樱大战”等作品的广井王子担当原作和总监督的RPG。人物设计是以“福星小子”、“乱马1/2”而闻名海内外的人气漫画家高桥留美子先生担当的。

玩者作为偶然加入新撰组的主人公“弓月新太郎”，与新撰组队士的女儿、坂本龙马的儿子“龙之助”、妖怪猫“猫丸”等一同保卫京都的治安。

游戏由2D画面动画的“冒险部分”和3D视角的“RPG部分”所组成。在“冒险部分”中人物们边对话边展开故事，在“RPG部分”中可以展开包括主人公在内的3人队伍的高战略性战斗。

STAFF

原作·总监督……广井王子
人物设计………高桥留美子
音乐………………池毅
剧本………………玉井豪

STORY

明治15年，动乱的幕末、维新时期刚过去，日本正向国际社会迈出新的一步。人们在接触文明开化的西方文化之时，对于国家未来的变化怀着不安。但其中也有对此表示反对的人。强烈反对变革的人们秘密集结各地并引发了骚乱。特别是在京都持续着破坏活动，治安陷于最差的状态。看到事态严重性的明治政府，组成了以胜海舟为中心的保护京都治安的新组织。京都府机动警察别动队“新撰组”诞生了。

——机动警察别动队“新撰组”——

按胜海舟的命令，以长官おりよう为中心于明治15年组成，是京都府警的下属组织，但拥有单独权力，在壬生设下了本部。队员们都是原幕末“新撰组”志士的儿女。“新撰组”被特许带刀。用优秀的剑技来保卫和平。其运营虽有公费负担，但过剩的设备投资仍使它欠了许多钱。



主人公

弓月新太郎

年龄：17岁　血型：O型
性别：男　出身地：东京
身长：168厘米　角色：主人公
体重：51公斤　家族构成：

他性格优柔寡断，很容易改变自己的思想。有很强正义感但是感情非常脆弱，因为诸多情况而被迫加入了新撰组当中。在私塾学过经济学，但因无法交学费而休学在家。他家其实是一直经营商品的家庭。新太郎虽然有很高的剑术但不喜欢与别人战斗。所以很少能看到他使用剑。他的剑术流派是柳生新阴流。

广井王子讲“萌芽之剑”

新撰组志士 男人们的遗子

问：首先请谈谈制作本作品的企画意图?

广井：很想做个近代史作品。



“樱花大战”描写了大正时代，这回就转为明治时代了。

问：明治的新撰组是什么?

广井：在混乱的明治时代主人公们应该如何行动呢? 这时人们就会想起新撰组，考虑到整体性。还是这样比较好。不过历史上新撰组是没有后代男孩的……。

问：真的吗?

广井：历史上是没有的。所以设定中采用了女孩的方式。明治时代已经没人拿剑了，但为了继承父亲的遗志，只能采用持剑的设定。虽然看上去不象警察机构。

问：这就新的新撰组?

广井：是的，与之相似的舞台也只有京都。我要请的人物设计中高桥留美子是最佳选择。当初有些唐突，但总之还是想试试看。

问：后来呢?

广井：我很吃惊，对方一口答应下来，毫无问题。

与留美子先生 能够共同合作

问：以前高桥先生的原作曾经游戏化过，但这回的方式却是首次出现吧?

广井：是的，很高兴能一快工作。我是先生的FAN，但做为FAN是无法进行工作的，我只是尽量向先生提供情报。

问：人物的造形方面已经决定下来了?

广井：是的，制作而成的人物几乎已经OK了，不过在细小部分还要再与先生商谈一下。

近藤勇子



年龄:17岁
性别:女
身长:165厘米
体重:47公斤
血型:O型
生日:5月7日(金牛座)
三围:87·59·88
出身地:千叶
角色:リーダー(局长)
家族构成:父死亡、弟3人

近藤勇的女儿，对人很热情，但意志不坚定，易被男性吸引。有很强的正义感，讨厌麻烦的事情，爱收集刀剑，喜欢吃花生和冷饭。

土方岁绘



年龄:17岁
性别:女
身长:167厘米
体重:45公斤
血型:A型
生日:12月10日(射手座)
三围:85·58·85
出身地:北海道(函馆)
角色:参谋(副长)
家族构成:父死亡、天涯孤独

土方岁三的女儿，沉着冷静，具有优秀的判断力。喜欢单独行动，尊敬自己的父亲，从不说多余的话，喜欢读书但讨厌男性。

冲田薰



年龄:15岁
性别:女
身长:153厘米
体重:38公斤
血型:AB型
生日:11月20日(蝎子座)
三围:77·55·80
出身地:京都
角色:一番队队长
家族构成:父死亡、无兄妹

冲田总司的女儿，性格刚烈，讨厌失败。有时还有些任性和自以为是。爱好是收集小物品，6岁时被母亲寄养于寺庙之中。

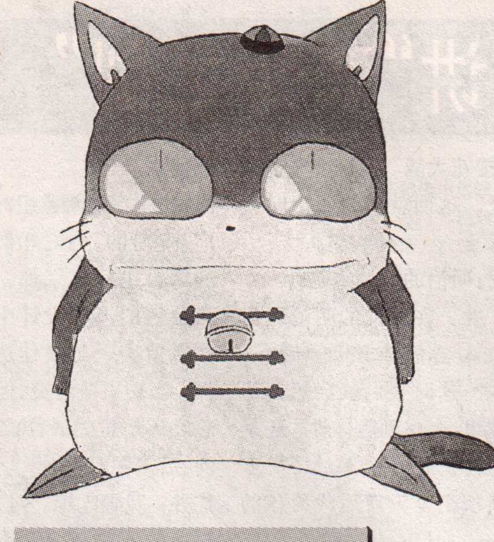
新作速报



坂本龙之助

年龄:16岁
性别:男
身长:148厘米
体重:40公斤
血型:B型
生日:10月18日(天秤座)
出身地:长崎
角色:
家族构成:父死亡、母亲おりょう

坂本龙马的儿子，是个天真、浪漫、开朗的人。喜欢自由和新的东西，不喜欢被人束缚。一年前前往上海但为了帮助母亲而参加进队伍。



猫丸

年龄:300岁　性别:?
身长:154厘米　体重:128公斤
三围:200·200·200　出身地:中国
角色:妖怪　家族构成:不明

在上海得到龙之助的帮助，之后便一同行动的谜之妖怪。喜欢喝酒，还喜欢泡温泉，与人类同样会吃饭和睡觉，爱好是洗澡。



おりょう

年龄:32岁　性别:女
身长:165厘米　血型:B型
体重:48公斤
生日:6月6日(双子座)
三围:86·60·87
出身地:京都
角色:新撰组长官、天国庄管理人
家族构成:儿子(坂本龙之助)

坂本龙马的妻子，也是龙之助的母亲。具有广阔的胸怀和包容力，被大家看作共同的母亲。为个保卫和平而组成了“新撰组”。

问：先生的画完成后，有改变了的设定吗？

广井：坂井龙之助就是其中一个，他的迷彩裤是高桥留美子先生的想法。在这个人物上我原来的设定就被废弃了。因为不怎么好吗！(笑)这就是与先生合作的好处。

问：人物已画了几个人？这回公开的仅有7人。

广井：主要是11人，画中有各各变化，不愧是漫画家，人物可以“动起来”。有时我看到画的时候突然想到了些什么，于是就又追加了些情节。

问：请简单说明一下这里公开的7人。

广井：近藤是个好强、又容易接近的人，有时像个亲切的大姐姐。

问：就如同“福星小子”中的女版主人公“诸星あたる”？

广井：是的

问：表情很像？

广井：性格也很像。另外冲田是个可使阴阳术的人。土方则讨厌男性。

问：服装上也有很强的印象。

广井：土方的服装也许会有变化，本来她是短发，后来又变为了长发。近藤与土方的关系不好，夹在中间的冲田吃了不少苦头。坂本是个冷静，客观观察事物的人，他从中国归来时还把猫朋友也带来了。当然是只妖猫。团结大家在一起的是おりょう，主人公，卷发型(笑)。

问：おりょう不参加战斗吧？

广井：不参加，基本队伍为3人。除主人公外还有两人。

2000年末 发售预定

问：这部作品已经完成了多小？

广井：现在游戏的系统已经完成了20%－30%，还有很多东西在试验中，如果让留美子先生的作品在游戏中动起来，就必须在严格的去制作它。

问：那剧情如何呢？

广井：基本已经完成，大约4/5左右。

问：本作大约什么时候发售。

广井：此作是留美子先生的原创作品，所以要精心制作，大约大2000年末发售。



制作快乐和好玩的作品



纹章传说



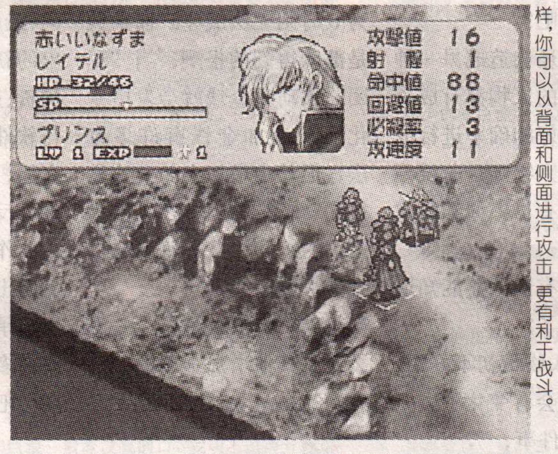
PS 厂商:ASCII 媒体:CD-ROM
类型:SRPG 发售日:2000年内

制作过"火焰之纹章"的加贺昭三氏的最新作在PLAYSTION上登场

在过去十年中,加贺昭三氏参与制作了模拟RPG《火焰之纹章》系列的5个作品,这回他的最新作将在PLAYSTION上推出。

这是一个继成了《火焰之纹章》世界观的原创作品,利用主机的强大机能使游戏性大幅上升,下面,为大家介绍一下这个作品。

采用了45度新视角



◀采用了45度角以后,游戏就增加了方向的概念,这样,你可以从背面和侧面进行攻击,更有利于战斗。

最大8人部队的军团制

在这个作品中,我方可以有几个军团分别在地图上行动,军团制最大的人数是8个,大家可以自由的编成自己的军团。你可以把几个关系很好的部队编在一个军团,这样就有可能发生友情、恋爱等关系。



▲军团制的系统与《火焰之纹章》外传的系统很相似。

开发者加贺昭三氏谈新作

新作故事中错综复杂的连系

问:加贺先生,你能谈谈这个作品与以前的作品有什么关系吗?

加贺:以前的5个作品是发生在3个大陆上,而这回的作品是发生在第四个大陆上的物语,与前几作的世界观相同。在这个大陆上曾居住着具有高度文明的种族——玛姆克特(人类称呼这一种族为古代龙族)。随着时间的轮回,作为拥有高度文明的他们将迎来灭亡。为了生存,他们到底会怎么样呢……。在这个大陆上有被称古代龙族的种族,他们隐藏到地底深处,寻求永远的睡眠。

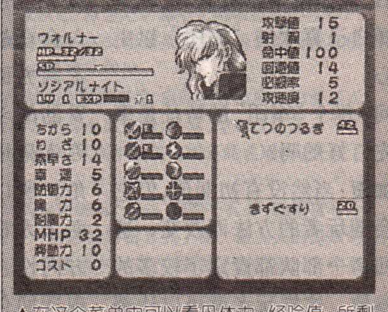
本故事所讲述的正是人类与残留下来的古代龙族以及守护神殿的圣龙和利用古代龙族进行邪恶活动的人类,他们之间的复杂的故事。

问:加贺先生,听说在你的每一部作品中都对出场人物有着细致的描写,那么,在本次的作品中,新登场的人物将会如何呢?

加贺:这个游戏中有很多感人的情节,能使人伤感或者引人发笑,而且作品中还采用了很多感人的台词对话。这个作品的登场人物的详细情况我现在还不能说出来,但我可以告诉大家都有什么类型的角色,有忠厚的老人,有外表凶恶的人,还有充满青春气息的年青人及30岁左右的邪恶女人(笑)。

新要素属性防御登场

在菜单画面下段中央处加入了10个表现属性的新设置,这就是新加入的属性防御要素,如果这些状态值高的话,在受到属性攻击时,防御力会有一个附加值,并且对特定的武器及魔法攻击有特效。



▲在这个菜单中可以看见体力、经验值、所剩武器使用回数及属性防御等重要数值。

开发者加贺昭三氏谈新作



加贺昭三 TIRNANOG公司的代表，负责开发本作品。该公司的名称出自赛尔提克神话的海中"常青之国"。

问：本作中有以前作品的人物登场吗？

加贺：有某变身系的少年、迷的吟游诗人及贤者等，这些人都会在本作中担任重要的角色。这个作品的物语与第一作《暗黑龙と光之剑》的故事是同一年发生的，如果有必要的话，可以把这些人也搬出来。

问：与"暗黑龙"是同一时代，那么主人公是个与玛尔斯有关系的人物吗？

加贺：不，故事方面完全没有联系，当然会有与玛尔斯相似的少年主人公出场……。

问：现在这样的主人公"已经"有了吗？

加贺：是的，就象以前的作品那样，已经确定少年是故事的中心，但主人公可能不仅仅是一个。

问：多个主人公出场！？是"外传"型的游戏设定吗？

加贺：玩者选择人物，一直是一种乐趣。本作中可在地图上控制多个"军团"，而作为"军团首脑的人手们又有很深的背景，所以任何人都具备了成为主人公的资格。虽然故事中已定好了各"军团"担任的任务，但到了中期以后，自由度变得较高，可以选择自己喜欢的"军团"以中心。

问：每个"军团"的特征是事先订好的吗？

加贺：当然没有初期值，但它会随玩者的方法而改变，这回每个部队都设定了较多的参数，这样玩者就可以让部队形成个性。例如：总在斗技场中战斗的话，就会善于格斗技的战斗而不善于集团战斗，如总在洞窟中与魔物战斗，就会无敌于魔物，但性格也会变得阴暗起来。

问：有趣，敌人与地点也会改变部队的特征与性格吗？

加贺：另外，成长会影响到人际关系，一起战斗的人物，也许会变为恋人或亲友……。

问：精心培养人物的成长也会影响故事吧？

加贺：成长还会造成另一种变化，以往的人物都有成长率，可按定好的确率进行成长，这回的人物则是曲线型的成长率，有早熟型和晚成型两种。

问：看来只有试试才能知道人物的性能了？

加贺：即使人物最初不好用，到了后来就会有变化了。

问：还有一件事，就是游戏 的难度，因为"外传"之类的东西，战略性都比较低。

加贺：关于这点已经有了解决的方法，通过剧情可以确保高战略性。电脑的思维被大幅强化，敌人会在战略、战术两方面进行稳妥的战斗。另外因为采用了斜视角，所以战术方面上人物将具有方向性，可以再现迂回包围等古老战术。在游戏中再现汉尼拔等名将的战斗是我的心愿。

问：还有其他新系统吗？

加贺：还不能全说出来，予计会追加新参数中的体力和金钱等，体力随行动中受到的伤害而减小，减至一半以下后会使战斗力低下，变为0时则无法战斗。而金钱是部队得到的报酬，当"军团"移动时金钱就会发后变化。要增加金钱有许多方法，但其中最切实的方法是得到"纹章"的"军团"会做为王国的正式军队，每回合得到不少收入。

问：标题中有"纹章"二字，那么还有其他增加金钱的方法吗？

加贺：另外有在洞窟、遗迹中寻守，有斗技场中挣钱，还可当佣兵或强盗去挣钱。

问：最后请谈谈在PS上开发出的新要素。

加贺：好吧。SAVE的地点是与软件本体相分离的，非常有趣，这回作品的存储数据也可反映于下个作品中。如果此作品得以系列化，那么这回出场的人物将会被后代所继承。总之希望这是一部有许多余韵的作品，请大家期待吧。

新作中出场的两个人物



谜的女性骑士

▶表情威严的威猛女性，她叫什么名字呢？

俊美的男性骑士

◀左边的照片中采用的是他的假名，他的真正名子是什么呢？

本作品中有史前文明的传说，以及大陆各王国之间错综复杂的关系，敌我双方共有200多名人物出场，现在公开其中两个人物的画像。



勇者斗恶龙VII

PS PlayStation

广商：ENIX　媒体：CD－ROM×2
类型：RPG　发售日：2000年末

收集小金币是游戏的一大乐趣

收集金币的乐趣

◄▼在世界各地收集到的金币，使玩者很兴奋，不知能否得到些什么样的奖赏。当你收集到一定数目的金币就去金币王国看看吧。

在勇者斗恶龙的系列里，有一个很有趣的系统，就是收集小金币。玩家去收集它们，最后到小金币国王那里换取奖品。同样，本作里这个系统也延续了下来，并且加以改进，在以前寻找小金币是在各地的宝箱、壶、罐子等东西中找到，而本作的寻找的范围将更为广范，例如你可以把壶举起，在壶的下面找到小金币。

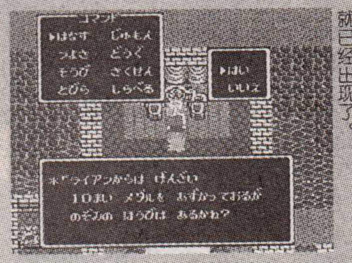


◄在小金币王国中，有很多会说人话的史来姆，所以来到这里的冒险者可以与他们交谈，得到一些相应的情报。

奖品究竟是什么？

到世界各地收集小金币

在"Ⅳ代"的时候，收集小金币的系统就出现了，是一个充满乐趣及魅力的系统，它给人们带来了找到金币后的狂喜感觉。如果你是勇者系列的FANS的话，肯定也很喜欢收集小金币。在"Ⅶ代"中你会沉醉在天天探索的世界的里。



◄收集小金币的系统在Ⅳ代就已经出现了。

本作的新系统——移民系统

在本作的世界里，你现在所居住的城市中会有很多从其它地方牵移过来的人，并且使你的城市繁荣。另外在冒险途中，有些人会向你介绍新的场所，你可以移民到那里去。这就是本作新加入的移民系统，在移民后的地方，开始没有多少人，渐渐的人口多以后，就会形成很大的城市。



▶发现一片草原，在这里可以建造一个村子，并在冒险中介绍它。



◄▼移民越来越多，村子由小慢慢的变大，形成了很有规模的城市，里边有房子、街道等建筑。相信这里会越发展越好，形成更大的城市。

城市越来越大

◄在城市边上有稻田出现，这表明这个地方很具规模，人口也很多。

非常有个性的登场角色及怪物

在本作登场的角色不管是我方人员还是出场怪兽，都有自己的个性。

主人公是住在小渔村里的一个普通少年，他的名字叫阿尔斯，虽然他是一个很普通的少年，但是在不断的冒险中他却发现了很多让人惊异的事实，这是游戏的主线安排。吉法虽然是古蓝丝培城的王子，但一心想当一个渔师。还有村长的女儿鲁玛理贝尔，性格非常任性。

这三个人是游戏一开始就登场的，物语的冒险也就是这样开始的。



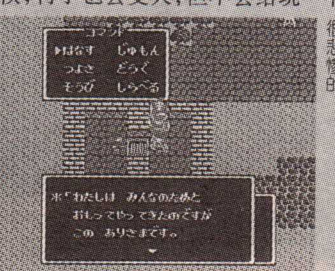
◀世界以自身思想为中心的鲁玛理贝尔，性格很任性，爱钻牛角尖。她预感到有什么事情将要发生……。

▲从城里出来后，吉法王子到主人公阿尔丝的家去玩，他就向主人公的弟弟一样，也是主人公从小的好朋友。

◀看起来是个很平常的少年，但很招人喜欢。让人看到会有一种很微妙的感觉，在他身上到底隐藏着什么呢？

村子成长的乐趣

在Ⅲ代中村子的建成是由商人来实行的，它并不是一个独立的系统，是以游戏环环相扣的。在你每次访问村子的时候，村子也会变大，但不会给玩家带来什么新鲜的感觉。而这个系统加强以后，拿到了本次作品中，是一个完全独立的系统。Ⅲ代中村子的结局是很悲惨的，这一代不知是什么样。



◀Ⅲ代中的商人之村的结局是很悲惨的。



▲"勇者斗恶龙怪兽篇"也使用这种系统。

游戏中登场的怪兽

在本次作品中，敌方的怪兽也有很大的个性，其中比较注目的是在Ⅶ代中登场的从"勇者斗恶龙怪兽篇"作品中新加入的怪物。无论是怪物的动画和表现都非常的有个性。在Ⅶ代中你可以让怪兽成为同伴，与你们一起并肩战斗。

はなかわせみ



みみとびねずみ



ふゆらじゅ



ウッディアイ



フエアリーラット



スライムブレス



ドラゴスライム



ポイズンバード



にじくじゃく



マッドファルコン



ゴールデンスライム



スライムエンペラー





龙战士Ⅳ



PS

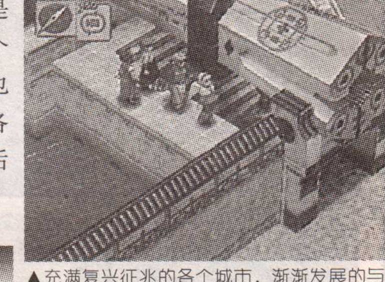
厂商：CAPCOM　媒体：CD－ROM

类型：RPG　发售日：未定

关系紧张的东西两大帝国 充满相互疑惑和交措关系……

龙战士Ⅳ的世界情势已经渐渐清楚了，并且有4个人物已经公开，游戏的舞台是设立在长时间战争后的东部大陆和西部大陆，在休战1年后的世界。

两个大陆的代表分别是东侧连合和伏乌帝国，这两个国家在战争后的疲弊状况也慢慢恢复，这时你可以看见各大陆的状况和各大陆的战后思想。



▲充满复兴征兆的各个城市，渐渐发展的与原来一样的复兴与平和，谁知道这只是悲剧的开始呢？

世界情势
东侧连合军(东大陆)VS伏乌帝国(西大陆)

由很多部落成立的 东侧连合

为了对抗强大的伏乌帝国而组成的联合国。这个联盟是由鲁迪亚王家为盟主，由大陆很多国家及部落所组成的，但战后的现在，联合国也开始慢慢的解散了。

~主人公~
隆

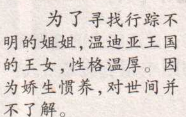
性格活泼，种族、出生地不明。在东大陆的一个街道上与尼奈相见。"龙眼"持。

飞翼族的王国 温迪亚

各地都建有风车，它们对风车利用的产业非常的优秀。是出去查寻战灾埃利娜王女、尼奈的故乡。



优美的王国



▲▶具有巨大风车的风之都，看上去象浮在空中一样。

女主人公尼奈

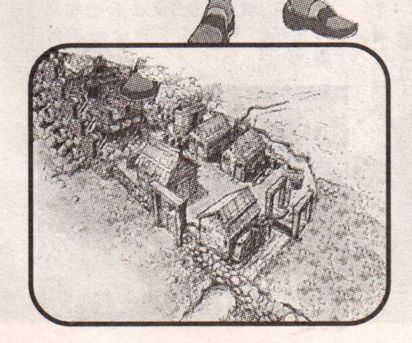
为了寻找行踪不明的姐姐，温迪亚王国的王女，性格温厚。因为娇生惯养，对世间并不了解。

重视自然的 弗伦族

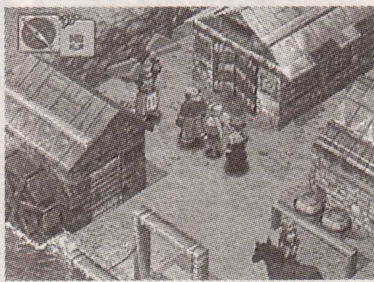
自然中素朴生活的虎人族部落。风景非常美丽，但虎人族的人性格非常好战，并且勇猛果断。

~弗伦族族长~
克雷

受人尊敬爱代的弗伦族族长，也是尼奈姐姐，埃利娜小时候的好朋友。







强大的军事国家 伏乌帝国

伏乌帝国是具有强大军事力，并且是统一西部大陆的强大帝国。以前弗尔皇帝的时候他让很多国家从属他，然后渐渐地统一了这个国家，他死后，皇帝的宝座是空着的，在两大陆停战后1年，帝国向东西两大路派出了龙探索部队，来了解一下现状。

在帝国中服役的士兵们

在帝国中主要的军事力量是在帝国服役的士兵们，现在虽然是在休战之中，但还是有很多的士兵在日夜不停的操练着。



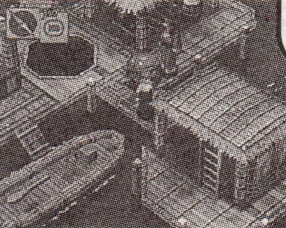
英明的初代皇帝 弗尔

是伏乌帝国的始祖是初代皇帝。使用超常的力量把西大陆全部统一，之后他预言说自己将在数百年后复活随后就死去了。









▲东南一个湖上的城市，四周被雾气包围着，是一个很大的水上都市。



▼一个安静的村子是属于帝国管辖的，这里主要以农业为主。

独特的小都市 阿斯达那

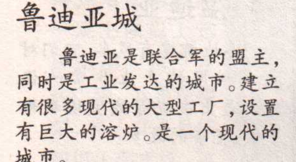
在伏乌帝国统一大陆之前，是一个独立的小国，有独自的文化且很发达，在大战中给与东大路咒术攻击的巨大型"咒炮"就设置在这里。

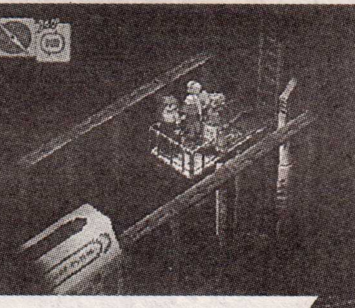
具有中国风味

◀被丰富的水资源包围着的小城市，这里的人们怎么生活呢？

工业力发达 鲁迪亚城

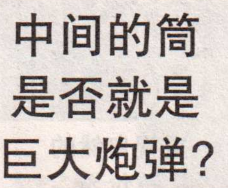
鲁迪亚是联合军的盟主，同时是工业发达的城市。建立有很多现代的大型工厂，设置有巨大的溶炉。是一个现代的城市。





◀具有很现代的巨大设施，秘密基地是否就在研究所中？

被诅咒的炮弹象雨一样的袭击过来



无机质金属群

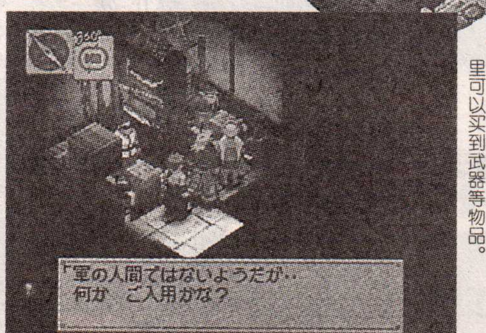
▼很现代的一个城市，里边的设施都是金属构成的，从下面的图中很容易看出这个国家的特征。

中间的筒是否就是巨大炮弹？

咒炮的影响

东大陆的几个城市都受到了"咒炮"的攻击，其中就有茶巴的城市，被"咒炮"攻击后受邪恶的咒语，整个城市都受到了污染。





◀在左图是一个军人用品商店，在这里可以买到武器等物品。



新登场人物介绍

这回公开的新登场人物主要有伏乌帝国（西大陆）的初代皇帝弗尔和弗尔身边的忠实左右思克兽、帝国军的将军约姆公和帝国军的中队长拉里4个人。

这4个人都与伏乌帝国有着很大的关系，另外除了弗尔以外的3个人物我们会在下面对他们做一下具体的介绍。

弗尔与思克的物语

在巨大的神殿中出现伏乌帝国的始皇帝弗尔，他的旁边就是思克，在弗尔死后，被人们神话了的传说，人们都称他为神皇。这时候弗尔复活在神殿中，其中一定有很大秘密。





具有很大关系的神皇弗尔和思克

▶思克到神密的遗迹去迎接神皇，从图上你可以看到神皇的气质。

忠实的左右 思克

是初代皇帝弗尔的忠实左右，脸长得非常凶猛，看起来象一只野兽，在旁边的图中，在足边上有火焰的描绘，可能它是使用火焰系法术的。



持有恐怖力量的 约姆公

是帝国军的将军之一，看起来身材短小，像个小老头，但他的战斗力是相当的惊人的，他会使用召唤魔法，召唤出凶恶的魔物。并且是一个忠于职守的军人。

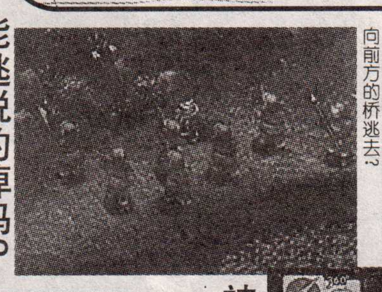
弗尔与约姆公的物语

弗尔与约姆公两人在黑夜寂静的森林中相见，他们交谈了一阵之后有一种不祥的征兆，是不是西大陆有什么不稳定的动态呢？



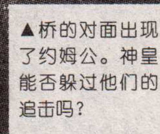
◀迎接神皇弗尔的约姆公是真心的吗？

能逃脱的掉吗？



◀▼背后有追兵，神皇是否向前方的桥逃去？

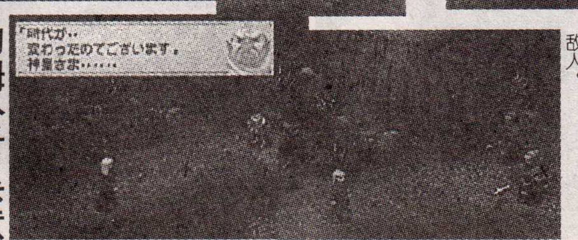
必须完成下达的任务



▲桥的对面出现了约姆公。神皇能否躲过他们的追击吗？

从对方出现了约姆公!

约姆公有杀意



被后有敌人追来

◀神皇弗尔一进森林就毫不犹豫的放出火箭，攻击敌人。

新登场人物介绍

隆、尼奈、拉里的物语

帝国军的中队长拉里来到一个很大的房间，并且与里边的老人交谈，但是不知为什么老人突然向中队长拉里发起了攻击，正当他们两人打斗的时候，尼奈进来制止了他们的行为……，这里到底是什么地方呢？是不是东侧连合军的中立地带呢？

帝国的军人拉里中队长

在帝国军担任中队长的职务，是高傲贵族的后代，他具有很强的民主意识，是一个自尊心很强的青年，这回被派到东侧大路中立地带，不知道他们要搜索什么？

具有很强意识的贵族青年

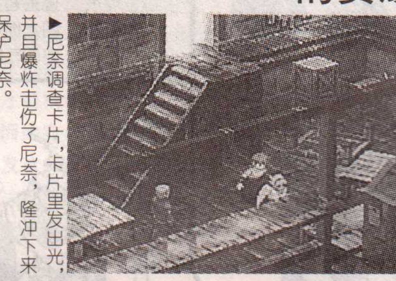
めぇらに 教える事なんざ
何もないねッ！

突然的攻击

▲中队长与老人正在谈话，不知什么原因老人突然向中队长发出猛烈的攻击，但被中队长击倒。

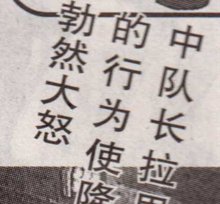
保护老人的尼奈





▶尼奈调查卡片，卡片里发出光，并且爆炸击伤了尼奈，隆冲下来保护尼奈。

◀尼奈突然出现，保护被击倒的老人。



中队长拉里的行为使隆勃然大怒

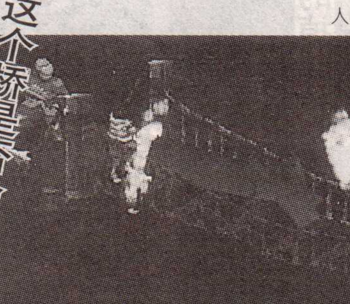


▲▶一开始还不客气的与尼奈说话，但后来语气渐渐的和气起来。并且给尼奈一个卡片……

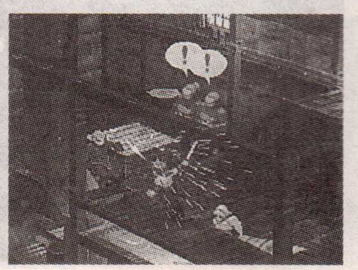
▲两人互相对质着，房间中迷漫着一股很浓的杀气，两人是否要大打一场？

这个桥是否会塌呢？

▲约姆公召唤出巨大的怪兽攻击神皇。他是否想杀死神皇呢？



▼隆巧妙的将拉里的锐利攻击轻意的化解了，之后还以拉里愤怒的一击。





神来



PS

厂商:NAMCO　媒体:CD-ROM
类型:RPG　发售日:2000年内

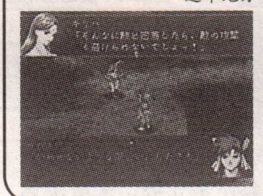
神与人产生的新神话诞生了

神来的独创世界观是由寺田实史所描写，并由美树本晴彦人物制作的大型RPG游戏。这个游戏的主角是人类“卡卡特”和神族“不死”,在游戏中可以使用不同的主角进行游戏。

游戏的舞台设置在浮在云海中岩盘上的加姆莱世界上。在这个世界上共6个国家，人类和约束他们的神族共同生活在这片大陆上，而每个国家都存在有神王。他们用“神威”来保护自己国家的人类，而各国与各国之间也是和平相处的。下面我们来介绍一下这6个国家和其统治的6位神王。

晴之国

这个国家很特殊，是不被任何神统治的，它是被神所遗弃的国家，而人类的主人公卡卡特就是在这个地方长大成人的。



▶卡卡特是被奶奶养育成人的而物语也是从这里开始的。



大地之国

这个国度是由叶的神王一族所统治的。他们主要管理农耕的指导、植物品种的改良、灌溉、土地管理。主人公卡卡特来访问克亚拉村的时间，看风



◀给人印象很合蔼的叶之神王，叶之一族的蔓乃姬爱上了不死。



这里有一个命之神族掌管纹章的命之教会和斗技场。

▲▶叶的湖旁边的村子有很多大水车。

火之国

由焰之神王一族统治的国度。这里主要进行钢铁的金属加工，这里的开发，并且提供火使用。当不死访问这个国家的首都恩卡时，看见街上都是有火来照明的，与这个国家的名字一样很热，到外充满雾气。



◀性情非常激烈的焰之神王，卡卡特与不死能见到他吗?

▲▶在各国的建筑物的柱子上都有一个纹章，这个纹章就各国的纹章，描绘的非常细致。



生命之国

是由生命之神王一族统治的国家，这里提供医疗技术(病院),及家畜的管理等生产工作，不死虽然是光之国的神子，但是他寄身于命之神王的身边，受命之神王命令去讨伐娇兽。



▲从上图你可以看见到命之神殿的样子，背影上有很细致的纹章。



▶身为神子的不死非常讨厌命之神王，因为神王经常命令他到处去讨伐娇兽。

光之国

是由智之神王一族统治的国家，知识的积蓄、法律的管理、教育携助为主。



天空之国

由空之神王一族统治的国。具有神威的能力，掌管着世界的天气。



是没有统治领土的一族，本来它们是掌管艺术、游戏及文化等事物的。

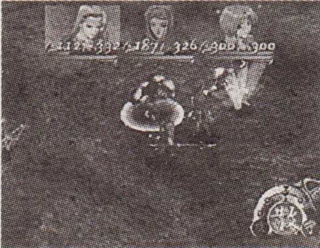


给出正确的指示来打到敌人

在战斗中每个同伴都具有自己的意志，会依自己的意志而行动，玩家可以对主人公直接给出指示，也可以间接的下达指令给同伴。

在游戏中使用了一种“WILL”的系统，它会记录同伴对主人公的好感度及信赖度的变化，从而影响到战斗中同伴的行动。主人公的行动能否让同伴进行有利的战斗 就要给出慎重的指示。

给出相应的指令 同伴的行动就会变化



▲战斗中同伴的行动是按照自己的意识而行动的，你只能见接的给他们指示，来达到胜利的目的。在战斗中要给出相应的指令。

1 阵形指示

下达全体部队出击指示后，战斗中是可以变换阵形的。阵形分为“集中攻击”和“分散攻击”两种类型，当选择其中一种阵形后会在画面的下方以明显的表示出来。其中集中攻击就是部队全体攻击同一敌人，返之，分散攻击就是队伍分散各自进行攻击，所以要对战局作出相应的选择。





2 进攻也是防守

部队出击的第二个命令就是“攻势”与“守势”的切换，如果选择守势的话，敌人就很难攻击到你，但你给敌人的伤害也非常小，返之选择攻势的话，你给与敌人的伤害会很大，但敌人给你的伤害也会很大，所以在阵形中要考虑攻势还是守势，来取决你的战斗方法。

以战斗的状态而定





◄▲在体力充足的时候选择攻势，在体力不足的状态下采用守势。

3 主人公的指示

除了可以给队伍发出指令外，也可以对主人公进行操作。由其相关“WILL”系统同伴对主人公的好感度、信赖度的变化会一直影响到战斗中的行动。当同伴受敌人攻击快不行时，主人公立刻会自己变更攻击对象并对指令进行变更，在集中攻击与分散攻击间进行切换。这样就可以得到同伴很高的信赖度。好感度高的同伴会给主人公好的见意，并能发动强大的“WILL”技，与同伴建立好关系是非常重要的。



▲▼主人公帮助身边受敌人攻击的同伴。



信赖度增加

新种类神威大公开

神威就是魔法攻击，神威只有神族才能使用，而各神族都各有自己的神威系统。但下图是人类的修思在使用神威的画面。如果人类装备上了有神气的武或装饰品，也会学会使用神威，这回公开的神威就是修思使用的命系恢复神威、“赛迪”、和水系攻击神威“迪克”。



◄命系的回复魔法赛迪，在使用后有不思议的光出现，中间有妖精的图像。

被光包围着

►这是一种体力回复系的神威，他的利用率很高。



▲►神威分为命、地、水、火、光、风六种类。

了解敌人的弱点进行攻击



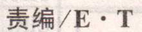
神威大爆炸！！

◄巨大的水柱升起，给与敌人巨大的伤害，是强力神威的一种，使用它有利于战斗。



秘法不传，技艺无双

秘技库





责编/E·T

PS 实况 J LEAGUE 1999PERFECT STRIKER

使用各种隐藏秘技

在标题画面时输入下列的指令后，再按住 SEIEC 钮再按 START，便会出现各种隐藏模式。要注意的是指令不能复数使用，及效果不能保存。

效果	指令	出现限制
大头选手	下下上上右左右左×○	无
国际赛	左左右右上下上下×○	热身赛时
海外原创球队	○下右 R1L1 上左×	热身赛与 PK
梦幻队出现	下下上上左右左右×○	热身赛与 PK
隐藏的球员样貌	R2×3R1×4L1×3 下上○×	制作原创选手
新增地名	L1L2R1R2L1R1L2R2×○	制作原创球会

其实除了指令外，只要符合某些条件也会出现隐藏模式，更可以记录起来。

效果	条件
国际赛	LEVEL4 以上胜出 J1
海外原创球会	LEVEL 以上胜出杯赛(トーナメント)
梦幻队	LEVEL4 以上完成所有故事模式
隐藏的球员样貌 A	LEVEL4 以上由 J2 升上 J1
隐藏的球员样貌 B	サクセス模式中制作了 3 种类主角
海外地名出现	サクセス模式中制作了 16 名主角
新增国内地名	サクセス模式中制作了 3 名主角

PS 剑客异闻录 苏醒的苍红之刃 侍魂新章

隐藏人物登场

在游戏中有很多隐藏的人物，要都玩出来的话其实不是很难但是很烦！在故事模式中每完成一个人物，便会相应的出现一个隐藏人物。不论难度及续关，即是说要故事模式玩齐所有人的话，非要所有人物完成游戏不可。

完成游戏的人物	相应的隐藏人物
九葵苍志狼	九鬼刀马
霸王丸	命
乱凤	眠兔
七坐灰人	陀流磨
つむじ风の卧龙	ター・ショーマオ
十六雉夜血	无限示
花房迅卫门	お侍
沙耶	胧众
神铳士郎	ゴロツキ
服部半藏	伊贺忍军

PS 大航海时代Ⅳ

选用隐藏人物

非常简单而有趣的秘技，只要利用任何一位主角完成游戏，然后记录下来。之后利用那记录重新开始游戏时，会多了一个主角可选，是一名中国女子，职业是海盗，目的是打倒倭寇的首领 KURUSIMA。

GB BEATMANIA GB2

隐藏歌曲出现方法!

输入 PASSWORD 便会出现精彩的隐藏歌曲!

歌名	PASSWORD
FRIENDS(J VOCAL POP)	MELODIOUS
RYDEEN(BAND)	GROOVY
私がオバさんになっても(LDOL)	SPLENDID
咸蛋超人之歌(ANISONG)	SUPERCOOL
TRANCE/GENOMSCREAMS(GOTTAMIX)	WONDERFUL

PS 游戏王真 DUEL MONSTERS 被封印之记忆

复制 CARD

自 GAMEBOY 后，游戏王终于在 PS 上推出，相信不少朋友认识它吧。现在为大家介绍复制游戏内的 CARD 的方法。首先玩者要有三张 SAVE CARD，跟着把其中二张 SAVE CARD 里都以不同名称来进行记录，然后把第一张记忆卡(C1)SAVE 到没有记录的 SAVE CARD(C2)里，然后进入游戏，利用换卡模式，把(C2)的卡换到(C3)，最后把(C3)的卡换到(C1)里，那就可以复制 CARD，不过这只能给卡库里的卡进行交换及复制。

PS 007 TOMORROW NEVER DIES

无敌模式——首先按下 START，跟着按入 SELECT、SELECT、○、○、△、△、△、△，那就会立刻进入无敌状态。

跳关——首先按下 START，跟着按入 SELECT、SELECT、○、○、SELECT、○，那就会进入跳关模式。

透视——首先按下 START，跟着按入 SELECT、SELECT、○、○、SELECT、SELECT、○、○，在游戏里就可以看穿墙壁。

ARC DANCE DANCE REVOLUTION 3RDMIX

在《DDR 3RDMIX》中，有不少隐藏模式存在，在此把所有出现方法一起公开！！

隐藏模式

名称	效果	方法
2NDMIX	玩穿 DDR 2NDMIX	投币后在标题画面中按选择钮的左左右右
SSR	由 MANIAC 独立出来的新模式	投币后在标题画面中按选择钮的左左左右右右左右

解除法：按选择钮的左右左

隐藏玩法

名称	效果	方法
DOUBLE	一人玩两边	游戏开始时按住两个选择钮再按 START，选择 DOUBLE。
UNISON	两人协力	模式游戏开始时按住两个选择钮按 START，选择 UNISON。
GUEST CHARA	出现旧人物	选人时踏↓便出现，再踏一下解除。

隐藏 SECRET 模式

名称	效果	方法
MIRROR	SECRET180 度反转	选曲时踏←→←→←→←→
LEFT	SECRET 向左 90 度转(DOUBLE 不能用)	选曲时踏←8 次
RIGHT	SECRET 向右 90 度转(DOUBLE 不能用)	选曲时踏→8 次
SHUFFLE	SECRET 随机出现(DOUBLE 不能用)	选曲时踏↑↓←→↓↑→←
HIDDEN	SECRET 途中消失	选曲时踏↑↓↑↓
SUDDEN	SECRET 途中出现	选曲时踏↑↓↑↓↑↓↑↓
STEALTH	HIDDEN 及 SUDDEN 的混合	选曲时踏↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓
LITTLE	简单的 SECRET 模式	选曲时踏←↓→↓←
FLAT	所有箭头同色	选曲时踏←←→→
VIVID	箭头色随节奏转变	选曲时踏←→←←→→←→

DC STREET FIGHTER Ⅲ W

真・豪鬼出现方法

大家可能在别的文章中看到过如何使 GILLT 和豪鬼乱入，而在这里我将为大家介绍让真・豪鬼乱入的方法。只可以在 2ND 里和豪鬼战斗，首先要：

(1)没有 CONTINUE；

(2)1ROUND 也汉有输；

(3)PECTECT 腾利(注)

注：若设定是 1 局时，只需要有 1ROUVD PECTECT；设定是 3 局时，需要有 2 POUND PECTECT；设定是 5 局时，只需要有 3POUND PECTECT；设定是 7 局时，只需要有 4POUND PECTECT。

(4)跟着和豪鬼战斗时没有输掉一个回合；

(5) 在 ROUND2 里以 SUPER ARTS 来击倒豪鬼，那么豪鬼就会变成真豪鬼。

如何使用真・豪鬼

游戏中除了可以使用 GILL 和豪鬼之外，其实还可以使用另一名隐藏角色真・豪鬼，但同样只可以 2ND 里使用他，方法是首先按上述的方法令真・豪鬼出现，跟着打倒真・豪鬼，那么在选人画面中按住 START 键选豪鬼，那就可以使用真・豪鬼。真・豪鬼的出招可以参阅我们所出的格斗秘籍，里边有所有人物的招式。

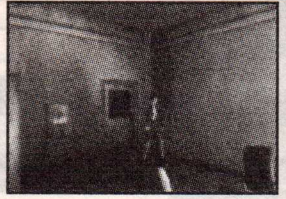
PS 侦探神宫寺三郎 消失灯火之间

《神宫寺》系列必备的 PASSWORD，今集仍然存在，而且多达 49 个！下面就为大家公开所有的 PASSWORD。

PASSWORD	情报
YUKI	谜之事件簿特别编
AAAA	PASSWORD 说明
AUST	莱茵观光指南 1
WIEN	莱茵观光指南 2
BRON	波恩观光指南 3
CIRL	切莱观光指南
ISBG	伊斯諔特观光指南
SYAJ	工作人员的谢辞
SRJJ	个人资料(神宫寺)
YMSK	个人资料(洋子・熊野)
MYSM	个人资料(正隆・祥香)
GFNI	个人资料(豪造・今泉)
YKSM	个人资料(小林・三好)
KAMA	个人资料(和美・真奈美)
KKMS	个人资料(乌浜・白鸠)
AMTN	个人资料(前田・长)
SMYN	个人资料(水野・菲崎)
RYKA	个人资料(河口)
YMSW	个人资料(三宅・渡边)
HIKI	个人资料(木村)
YANI	个人资料(秋月・井端)
KYCH	个人资料(薰・千夏)
CBFB	个人资料(シヤル・フリッツ)
ABTS	个人资料(アルフレッド・テス)
HKRW	个人资料(ハンス・ラインハルト)
STBK	个人资料(シュテファン・ベルトラム)
PEOF	个人资料(パウラ・オズヴァルド)
OHAS	个人资料(オリバー・アンドレア)
MFSR	个人资料(マレタ・ソフィア)
EKEL	个人资料(エヴエリン・エーリッヒ)
LJDH	个人资料(レオ・ドリス)
RBHK	个人资料(ロルフ・ハンナ)
SRDS	个人资料(セバスチャン・ダビッド)
JWRS	个人资料(鹭泽・屿)
THSS	个人资料(烟山・副岛)
SIDM	个人资料(池田・三浦)
SSMY	个人资料(关・汤泽)
TSSS	个人资料(须田母・佐知子)
SIKM	个人资料(岩谷・松冈)
MITH	个人资料(睦美・林)
TSHS	个人资料(佐木・齐藤)
TMYK	个人资料(三泽・桐岛)
MAIS	个人资料(机崎)
KIOH	个人资料(キサエ)
TKSH	个人资料(栉张・穗波)
MKJU	个人资料(河合・植村)
YMKS	个人资料(村地・芹泽)
SMTM	个人资料(牧丘・三笠)
RKTI	个人资料(小牧・一之濑)



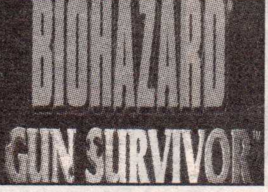






	基伦的系谱	波波古罗斯Ⅱ	七之秘馆	生化危机(搜索)
E·T	游戏已经公布很久了，PS版比SS版多了许多内容，画面质量也有所提高，游戏的难度和耐玩性都很高，无论是连邦军还是基伦军想玩好都是相当困难的，是近期SCG的杰作。	SCE系列RPG的续篇，游戏系统易于上手，人物造型十分可爱。不过对于玩惯了"大作"的玩家来说，它还是有些小儿科，但由于最近的RPG作品不多，所以还是可以一玩的。	很早就公布的游戏，本来是SS上的作品，DC发售后换了平台，游戏的画面质量提高了很多，但内容方面是没有什么新意，是否值得一玩就见仁见智了。	无论画面还恐怖感都是本系列目前的最高杰作。整个故事的谜会在游戏中逐渐解开，是近期最吸引人的游戏，敢是生化迷们的必玩之作。
默文	出色的战略模拟游戏，难度之高非一般SLG可比，而且汇总了历代高达，也是PANS不能放过的作品，准一可惜的就是它的发售日期，2月3日，唉，未免太残忍了……。	给人的感觉，此作是抢在PS2的三代前赶出的作品。SCBI把它当作本公司的代表作之一，质量应该不会低，但人物的设定和故事的架构首先不具有大作的气质，只能用以消遣。	一开始公布资料时尚有些关心，但为了这么长的时间依然"两人同时进行"作为这款游戏的宣传重点，实在是提不起什么光趣了，还是把时间留给生化危机吧。	2月3日，春节的前两天，对于拥有DC的玩家而言实在是太幸福了。最高的视觉效果，最高的难度，最找的流程，笑……总之，去年春节虽然有《FF80》但不怎么熬夜的情况到了今年要改变了。枕头，他在哪里?
DRAGON	当初SS版出的时候为了作攻略而认真地攻略过两遍，的确是"距略战术级的SLG，当初的SS版就是得了10分，而这次POWER UP后的PS版，便立该得到优秀分数，喜欢高达的朋友这次可有福了。	具有浓厚的童话色彩的系列，在日本是一个非常受欢迎的作品，而国内呢? 反正我不喜欢，尤其是其中当男女主人公抱在一起时，总感觉象是两个幼儿园的小孩子一样，让人怎么也无法投人其中。不过，话说回来，这部作品制作得正是很不错的呢!	目前3DAVG的作品非常之多，但好作品的确非常之少，七之秘馆是属于中等规格的作品，没有想像中好，但是有可能的话应该买一片来玩一玩。游戏整体的气氛渲染得不错，只不过手感没有想像中的好。	据说是UMBRELLA所引发的"生化危机"的最后一作，玩过这一系列前几作的朋友一定不要放过，这部作品。DC的画面与音效我想都不用说了，单凭片头面一段"好莱坞"枪战片式的CG就是以让广大玩家所震惊了。
CARL WANG	BANDAI又一款经典SLG作品，经过多次延期，终于和大家见面了，本作品最大的魅力在于丰富多彩的人物和极具魄力的机体，战斗画面也十分火暴，但读盘较慢。不过如此优秀的作品多等等也是值得的。	由SCEI制作的知名RPG续篇，游戏的风格有点类似ENIX的《DRAGON QUEST》，属于正统RPG。游戏系统比较复杂，出场人物繁多，有一定的游戏性，喜爱正统RPG的玩家一定要试试。	现在AVG作品很多，但是中庸作品占了多半，这部作品也是比较中庸的，不过游戏画面还是比较不错的，人物设定比较有特点。没游戏玩的时候可以用来消遣一下。	CAPCOM在DC上的首部《BIO》作品，该作品借助DC的强大机能使游戏画面更加精美。这部作品的长度是系列里最长的，而且难度也是最大的。游戏中追加了许多新要素，比如可以双手持武器等... 总之，是DC玩家一定要尝试的作品
ANGEL	SLG的精典作品，在早期的SS版就很受欢迎，而这回在PS上登场，对原有的系统改进了不少，使得游戏难度更高，在声音与画面上也都比SS版出色。是PS上SLG的精典作品。	这个系列的作品在日本发受欢迎，现在推出了其续作，在最新作中整体来说还是可以的，人物造形可爱，游戏系统简单易与上手，故事充满着童话色彩，但游戏看上去有一点雅气。	以一款3DAVG游戏，现在可能是制作公司为了赶时毛追求时尚，把什么游戏都3D化了，但在火多的3DAVG中，多的作品真是小的可怜，七秘馆也包括在内，并不是很出色，如果喜欢3DAVG的朋友可以去试一下。	这部作品可以说是生化迷们不可不玩的佳作，此次生化威机在DC上蹬陆，充分发挥出DC的机能，不论的游戏的画面，场京的气氛的营造，及声音效果，都是以往作品所不能比美的，是个不可玩的作品。

超攻略道场

	流浪者的故事	SEGA GT	生化危机(枪之危机)	飞龙
				
E·T	SQUARE最近的作品总是提不起性趣玩,这个游戏的CG制作的相当华丽,是由于本人对AVG相当"苦手",所以还是留给编辑部其他人去玩吧!	SEGA为了对抗PS的GT所开发出的同类型赛车游戏,以SEGA制作此类游戏的水平看,本作应该具有一定的水准,但就不知道是否能向PS的GT系列那样很快地树立起自己的名气。	终于可以用"枪"不玩《生化危机》了,这个游戏虽没有DC的鬼屋的画面效果,但气氛会更吸引人,令记者有身处于游戏之中一样的感觉。	游戏中的"2"是移植CAPCOM的街机版,曾有幸见到体验版,游戏的速度、手感都相当出色,在动作游戏不多的现在,这款GAME出的真是很"及时"。
默文	在今年有《最终幻想9》的情况下,SQUARE仍将这款作品定为本社本年度目玉商品,其水准可想而知。独特的人物及世界观设定将决定这款游戏只注重内涵的,值得靠它拾回对SQUARE的信心。	高度的真实和以及精细的创作可传之又成为一款DC的形象之作,相比PS2的"GT2000",是可以一较短长。可惜的是笔者对运动员游戏实在实大苦寻得很……。	虽然CAPCOM迈来有越来越商业化的倾向,但他们对产品的创作态度是没月人能够怀疑的,那便如笔者这样不太适应主观射击的玩者,也决定用它当作《搜索》的热身,而其故事上的重要性也使"BLO"PANS无法逃避。	ACT名作,流畅的操作感和火爆使许多玩家时时不能忘怀。2代在各方面都有提升,如你是一人ACT高手,一定会让旁观者看得恨花缭乱。唯一的缺陷是移植自NAOMY的PS版,在画面上略为粗糙。
DRAGON	SPUARE制作的作品感觉上都有着教为复杂的故事背景,这部流浪汉也不例外,游戏的流畅感与2D的ARPG相比的确存在着不小的差距,但是由3D构成的画面,在纵深感觉上的确是2D所不能达到的。	GT赛车一直都是真实操纵的赛车类作品的统称,这次的SEGA GT更为真实,车辆不仅在拐弯过程中必须减速,而且还存在着被撞坏的可能。怎么样,够真实吧!不过,喜爱"山脊赛车"系列的朋友可不要购买本作,时速200KM以上甩尾过180度以上弯道在本作中是不可能的。	这又是一个有关于RACCOON市的故事,失去记忆年青人不幸闯人了被T病毒所感染的区域,只有靠全力是战斗才能摆脱危机,再加上UMBRELLA投人的最新生化武器,使逃生的希望又减少了许多,让我们拿起光枪去体验一下"枪之恐惧"吧!	CAPCOM公司的招牌作品,过关ACT的王牌CAME。不知道大家是否拿到了此作品了吗?怎么样,真是太流畅了,尤其是几个场景不停地切换前进。除了画面比街机版较粗糙以外,流畅的感觉基本相同,喜爱ACT的朋友一定要买来玩一玩。
CARL WANG	SQUARE的AVG新作,印象最深的是人物面部表情刻画的很细致,游戏系统也比较简单,初学者很容易上手。由于SQUARE在AVG制作方面的经验比较少,近期游戏的制作水平较一般,希望这款游戏能有好的表现。	这部作品是为了对抗PS2的《GT2000》而推出的,本作品要求玩家最好以开真车的态度去玩这款游戏,因为所有赛车在游戏中受到严重碰撞都会损坏,也就是说赛车的每个零件都有寿命,如果不爱惜的话,就会报废,相信这部作品会给玩家带来全新的感受。	这部作品是CAPCOM继《BIO HARZARD3》受好评之后的又一力作。本作品使用了PS的外设--光线枪,游戏玩法类似于SEGA的《鬼屋2》,十分紧张刺激,里面的僵尸/怪物动作很快,稍微不小心,主角就有生命危险。	由CAPCOM制作的知名动作作品,这次的2代画面有了突飞猛进的提高,游戏的手感好的不得了!主角的动作十分流畅,敌方BOSS也很难缠。在动作游戏缺少的今天,绝对是玩家的首选。
ANGEL	SQUARE近期的RPG大作,它有着很复杂的故事情节,玩家只有慢慢玩下去才能渐渐的了解故事真相,另外此作的CG相当精美,游戏的系统设计新意,是一款值得玩的大作。	以前我一直梦想架驶着GT车再跑道上奔驰,这一下可好了,DC上的SEGA GT,以直实的设计完全表现了GT赛车的真实感觉,再加上发挥了DC的强大机能使画面非常华丽,终于使我的梦想成真了。	玩厌了第三人称视角的生化威机的玩家,这回可有福了,些作是采用第一人称视角的光枪射击游戏,使得游戏的气氛更加迫真更加吸引人,虽然画面上没有PC的枪版鬼屋画面好,但这对于PS玩家来说是一个不错的游戏。	飞龙的大名相信很多玩家都非常熟悉,他是CAPCOM的大作,此次推出了人工合集,可以说是很忠实的移植了街机,虽然画面的表现不如街机,但玩起来的感觉次对没有缩水。

SCOOP 2000年中游戏业界的期待与不安

就2000年内游戏业界的期待、不安和问题，分别向厂家与销售店进行了采访，并将主要意见加以介绍。

厂家

- 希望PS2和"勇者斗恶龙Ⅶ"使业界活化。
- 市场不仅靠CG和映像，还要依靠内容的革新。
- 对便携机中网络游戏的成功的期待。
- 对流通形态改变的不安。
- 游戏DVD化引发映像、音乐等竞争激化的不安。
- 期待中古软件问题的解决。
- PS2发售后中小厂商的生存情况严峻。

销售店

- 期待网络带来新的游戏方法
- PS2的出现带来的流通变革和职业复合化等期待与不安。
- 期待"海豚"能在年内发售。
- 希望采用游戏的退还制度。
- 停止发售延期。
- 中古问题早日解决。
- 网络通信成为主流，小店的生存令人担心。



SCOOP 期待于2000年活跃的厂商

人们在硬性与软件两个方面对PS2的期待很高，因此也就转变为对厂商的期待，而且厂商对前6位的争夺十分激烈。除右侧6位之外，入榜的还依次为任天堂、CAPCOM、SEGA、FROM SOFTWARE、ASCII等等。

名次	厂商	票数
1位	SCEI	97票
2位	KONAMI	80票
3位	NAMCO	73票
4位	ENIX	65票
5位	SQUARE	60票

SCOOP 期待于2000年活跃的人物

因为在这方面的调查活动较少，所以票数差异不大，并形成了激战，不过第1位当然是SCE的久多良木健社长，第6名以下分别还有小岛秀夫（KONAMI）、堀井雄二（ENIX）、广井王子（RED）等等。

名次	人物	票数
1位	久多良木健	34票
2位	山内溥	15票
3位	宫本茂	13票
4位	饭野贤治	10票
5位	比尔·盖茨	8票

EVENT "莎木"的发售活动盛况空前

年末、年初商战的一大重点，DC游戏"莎木一章横须贺"终于发售了！为了纪念此次发售，SEGA在发售日12月29日在秋叶原的4个软件出售店中举办了活动。



在活动之中，扮演芭月凉和玲莎花的松风雅也和石垣はづき，扮演原崎望的安めぐみ也到场，面对聚集的FANS们谈了一下"莎木"完成的过程和游戏的乐趣。另外为了那些当日购买的人们还举办了签名会。"莎木"已于99年12月24日开始了予约销售，但仍在许多人在活动中当场购买本作，商店门口的大街一直挤满了人。受"莎木"的影响，据调查年末年初商战中DC的销量大幅上升，其中有许多人是与软件一同购买了主机。

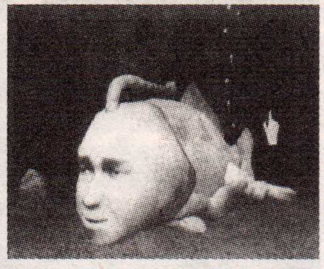


"因为有很多予约，我很担心今天能来多少玩者，但能有这么多人到场并且购买，真的很感谢。"（SEGA SOFT 2研）



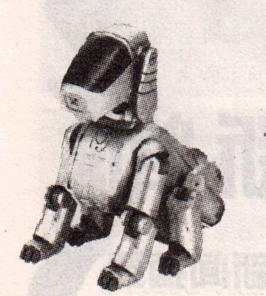
各个店铺的活动都盛况空前，当天的秋叶原一整天都染上了"莎木"的颜色，今后"莎木"还会提升DC的销量，期望SEGA能为玩家带来更多的好游戏。

HARD WARE シーマン、AIBO……可培养的虚拟宠物成为社会现象



提到99年的流行物品中，不能不提到许多带有时尚特点的流行商品。其中牢牢抓住了现代人心理的就是可“一直在一起”(PS)、“シーマン”(DC)所代表的虚拟世界。

这些物品所流行的理由中有“不费功夫”、“可携带”等原因，但更大的一点是“可以教授语言，并可以交流”。



另外提到培养虚拟宠物时，还要注意SONY发售的机器人“AIBO”。在AIBO体内加入了感情、本能、学习机能、成长机能等等，通过主人的调教就可以进行交流，今年仍会有更进化一步的虚拟宠物出场吗?

SCOOP 东京GAME SHOW 2000春



COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE协会(CESA)于12月15日举办了将于春天举办的“东京GAME SHOW 2000”的发布会。这次展览的主题是“东京GAME SHOW向着2000年进行”。而“NETWORK&COMMUNICATION”的口号则继承了上回的“东京GAME SHOW 99”。另外关于会场内的布局将与上回同样，把普通展台与销售台区分开，以避免混乱，所以可以让人顺利地完成参观。

另外，这回的总出展会社大约有60家，总出展的展台为1241间，出展会社数比上一回少，但本次展览处于PS2发售之后，预计各社将推出许多相应软件，期待度依然很大。

SCOOP 损害赔偿要求100亿日元!?ユリ・ゲラー上诉“口袋妖怪”

1999年12月29日英国的报新标题中，刊登了让人惊异的新闻，70年代著名的音乐人ユリ・ゲラ对于任天堂发售的GB游戏“口袋妖怪”中善自使用了自己的造形提出上诉，要求任天堂赔偿100亿日元的损害。

据该报称，ユリ・ゲラ在东京发现了怪兽卡片，称为“ユンゲラー”的口袋妖怪，可以使用念力并持有勺子(在日语中，勺子的发音与这位音乐人所创造的那种流行音乐的发音是一样的)，于是认为自己的形象被盗用，所以在日本提出诉讼。ユリ・ゲラ曾如下说到：“ユンゲラー是仿佛我的形象的东西，但我从未允许过任天堂这样做。”

而被诉方任天堂公司表示“人物名称是我公司的用语，与ゲラー的形象完全无关。”

以后的诉讼会如何发展呢? 请密切注意我刊报道。

SCOOP PS突破7000万台

据SCE的发表，1999年12月PS在全世界的累计出售台数已突破了7000万台!从1994年12月3日的诞生之日起，已经过了5年却仍旧热头不减的PS，让我们来看看5年内的成果吧。

首先是7000万台亿的出售台数，在其他的游戏机中GB也在12月达到了全世界8718万台的出售数，但PS的速度发展得更加快速。

另外在软件出品方面，日本为1亿9700万张、欧洲为1亿3200万张、北美为1亿8100万张，合计为5亿1000万张，这一惊人的数字，“得到全世界人的接受，实是很光荣。今后会继续制作有魅力的作品让大家来玩。”(SCE广报)。

PS的飞跃会持续到什么时候呢?

Alchemist
ASCII Corp.
ASK Co.,Ltd.
Asmik Ace Entertainment, Inc.
ASTROLL CO.,LTD.
ATLUS CO.,LTD.
BANDAI Co.,Ltd.
BANPRESTO Co.,Ltd.
BEC CO.,LTD.
BROCCOLI Co.,Ltd.
CAPCOM CO.,LTD
COMPILE
COSPA inc.
CULTURE BRAIN INC.
DATAM POLYSTAR
DIGITAL MEDIA NAVIGATOR
ENIX CORPORATION
EPOCH COMPANY.,LTD.
ESEL INTERNATIONAL CO.,LTD.
face
first smile entertainment ltd.
From Software, Inc.
Future Bee Co.,Ltd.
Genki co.,Ltd.
HOBBY JAPAN CO.,LTD.
HUDSON SOFT CO.,LTD
Human Academy Game College
IDEA FACTORY CO.,LTD.
Imagineer Co.,Ltd.
International Communication Service
J WING Co.,Ltd.
JALECO LTD.
KADOKAWA SHOTEN PUBLISHING CO.,LTD.
Kobe Computer College
KOEI CO.,Ltd.
KONAMI Co.,Ltd.
KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SCHOOL
Korea Software Industry Association
Media Create Co., Ltd
MEDIA WORKS
Microsoft Co.,Ltd.
NAMCO LTD.
NEC Interchannel, Ltd.
Nippon Computer Systems Corporation
Pro Pacific Japan Inc
Sammy Corporation
SEGA ENTERPRISES
SNK CORPORATION
Softbank Publishing Inc.
Sony Computer Entertainment Inc.
SQUARE Co.,Ltd.
SUNSOFT
T&E SOFT, Inc.
TAITO CORPORATION
TAKARA CO.,LTD
TECMO, LTD.
Tokyo Net Wave
TOKYO MULTIMEDIA COLLEGE
TOMY
Ubi Soft Entertainment
WINKY SOFT CO.,LTD

2000.3.31 – 4.2

业界新闻

HARD WARE GBC发表最新8MB(1MBYTE)外部记忆卡!

ASCII最新发布的《RPG工具GB》需要大容量的记忆体，为此开发了最新的GBC用外部记忆卡，该记忆卡为8M BIT相当于1M BYTE。有了这个记忆，可以存储多达32个游戏进度。

对应的游戏有：

《DOUBLE FILE暂称》 2000.3.17发售,4500日元

《RPG工具GB》 2000.3.17发售,4800日元

《DOUBLE FILE扩充记忆暂称》 2000.3.17发售,2500日元

以后对应的游戏未定,售价未定。

HARD WARE GAMEBOY后续机的硬件指标

GAMEBOY后续机,"GAMEBOY ADVENCE"是任天堂的又一张王牌,任天堂表示:GBA将全面兼容GBC上的所有游戏，这点让拥有GBC的玩家可以放心的购买GBA主机,而且GBA的硬件水平很高可以表现以往掌上游戏机无法表现的效果。

以下为GBA的硬件指标：

CPU:32位的CPU,由ARM公司提供

屏幕:240*160,(GBC:160*140)

发色数:在65,000色中任选512种显示

主机规格:宽135/长80/厚25(GBC:宽75/长133/厚27)

重量:140克(GBC:138)

消耗电力:5号电池*2,可连续使用20小时,和GBC一样。

兼容性:GBA专用游戏/GBC游戏

其他:与任天堂海豚互动/与PHS移动电话互动，无线上网/和SS相当的3D处理能力/主机性能比SFC要好些/价格相当与GBC的2倍。

HARD WARE CAPCOM将在今年春季推出3款GBC用软件!

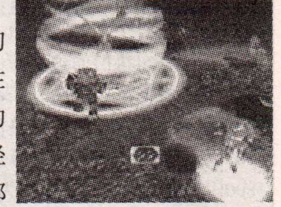
CAPCOM近日又宣布了3款GBC游戏的制作计划:1.《STREET FIGHER ALPHA》2.《魔界村(暂称)》3.《1942(暂称)》这3款软件充分发挥了GBC的机能,游戏画面十分鲜艳。并且还支持以后的GBC后续机GBA。喜欢GAMEBOY的玩家千万不要错过!

HARD WARE PLAYSTATION FESTIVAL 2000

SCEI决定在2月19日、20日两天在千叶的幕张举行PS2体验大会,会场中有500台PS2供玩者试玩,各软件厂商为此次大会提供了大约20款PS2专用游戏，大会还规定先到达的参展者会得到SCEI赠送的礼物，并且参展者还可以买到大会期间的限定商品。

HARD WARE DC游戏《格兰蒂亚2》最新情报!

这次《格兰蒂亚2》的出场人物,故事,世界观与前作不一样。



这回世界观是以一个被切断的大陆为舞台，这块大陆上在数千年前曾经发生了神与魔的战争，而现在这个世界天空已经没有恶魔了，这块大陆的人们都信奉"古拉那斯"神。故事从一个以击退怪物为生的少年琉德担任教会实习神官少女艾莉娜的护卫开始。

除主要人物外,还公开了迷之美女,米莱尼亚。这次战斗队伍由4人组成,战斗系统继承了前作,

魔法效果借助DC的强大机能更加华丽，人物设定由著名漫画家かのえゆうし担任，音乐和前作一样，由岩垂德行担当。发售日未定。

EVENT 历史的回顾与发展

公元1000年－公元3000年－未来

以下历史事件是从第1个千年初一直到今后1000年的主要历史事件（有些为预想)，虽然与游戏的关系不大，但是玩家们可以纵观这3000年中所发生的一些值得纪念的事情，而本文中所提到的在未来将要实现的某些计划也是相当值得一看的。

（本文摘自2000.1/14·28号的FAMI通PS杂志）

年份	事件
1010	此时紫式部完成《源式物语》。
1077	神圣罗马帝国与罗马教皇发生争斗,意大利的加诺萨城背负耻辱。
1090	指南针发明,人们可进行正确的航海。
1096	圣城耶路撒冷被夺,应拜占庭帝国皇帝请求第一次十字军远征开始。
1192	源赖源就任征夷大将军,开创镰仓幕府。
1206	成吉思汗的蒙古帝国开始。
1286	眼镜发明,最初的眼镜呈放大镜状。
1338	足利尊氏就任征夷大将军,开创室町幕府。
1339	英法百年战争开始,直至1453年结束。
1429	受到神的启示的贞德·达尔格领导法军夺得奥尔良战役的胜利。
1450	哥登贝尔发明印刷机。
1467	为争夺将军家的家督权,应仁之乱爆发。
1492	哥伦布到达亚美利加大陆。
1522	麦哲伦环游世界一周旅行开始。
1543	葡萄牙人漂流到种子岛,传来铁炮技术。
1543	哥白尼发表地动学说。
1549	沙比埃尔到达日本,天主教传入日本。
1560	桶狭之战,织田信长打败今川义元。
1582	明智光秀谋反,掀起本能寺之变。
1592	伽利略发明使用有色水的温度计。
1603	德川家康就任征夷大将军,开创江户幕府。

业界新闻

1620	清教徒乘5月花号移居北美。
1623	西凯尔特发明计算机,但全部都被烧毁。
1633	伽利略因地动说受到宗教审判。
1700	贝尔特·罗密欧发明钢琴。
1702	赤穗浪士闯入吉良邸。
1762	三明治爵士发明三明治。
1769	瓦特将纽科门的蒸气杨进行了改良。
1776	美国脱离英国统治,发表《独立宣主》。
1783	蒙格特菲尔兄弟发明热汽球。
1783	因巴士底事件法国大革命全面爆发。
1800	伏打发明电池,名字成为电压单位。
1814	史蒂芬森的蒸汽机火车试运行。
1822	尚波利翁使用罗塞塔石成功解读古埃及象形文字。
1827	尼尔培思,达格尔发明摄影技术。
1840	英清爆发鸦片战争。
1844	贺尔斯·威尔斯发明 N_2O(一氧化二氮)麻醉剂。
1846	阿斯卡尼发明硝酸甘油。
1852	安利·基法尔发明飞艇。
1853	培利到达日本,日本被迫签署通商条约。
1859	鲁诺艾尔发明内燃机。
1860	樱田门外之变。大老井伊直弼被杀。
1860	因奴隶制问题美国爆发南北战争。
1868	明治维新
1876	贝尔发明电话
1885	奔驰开发1气缸引擎的汽车。
1886	药剂师本巴特发明可口可乐。
1903	莱特兄弟第一次在世界上成功进行连续飞行。
1905	夏目漱石完成《我是猫》、日俄战争结束缔结《朴次茅斯条约》、爱因斯坦发表相对论。
1917	俄国革命爆发、苏维埃政权建立。
1919	缔结《凡尔塞条约》
1922	卡特挖掘图坦卡蒙之墓。
1923	发生关东大地震。
1930	乌拉圭举办第一届世界杯足球赛。
1933	初次成功拍到尼斯湖怪兽。
1938	律师卡尔松发明复印机。
1939	德国入侵波兰,第二次世界大战爆发。
1941	日本偷袭珍珠港,太平洋战争爆发。
1942	冯·布拉翁发明导弹。
1945	发表波茨坦宣言,第二次世界大战结束
1946	美国占领下日本发表现行日本国宪法、世界第一台真空管计算机完成。
1947	美国商人盖尔斯·阿诺德目击UFO
1950	舒奈德设计信用卡。
1951	缔结旧金山和平条约。
1954	苏联在厄布尼斯科兴建核发电所。
1957	苏联开发人造卫星
1959	古巴革命卡斯特罗任国家元首。
1962	冲浪运动者发明滑板。
1963	肯尼迪在达拉斯被暗杀。
1964	东海道新干线开通并开始营业、东京奥林匹克运动会开幕。
1965	越南战争爆发,1957年结束。
1966	披头士日访日在日本武道馆公演。
1967	迪尼斯·加贝尔发明全息摄影装置。
1969	阿波罗11号登月球表面成功,人类到达月球。
1970	IBM开发软盘技术。
1971	苏联开发太空站。
1972	冲绳归还日本。
1973	石油危机爆发。
1978	乔布斯、威尔斯尼科开发家用电脑苹果Ⅱ。
1981	航天飞机成功升空。
1983	任天堂家用游戏机FC发售。
1990	海湾战争爆发,战争形式被电视化。
1991	苏联解体,独连体建立。
1994	索尼公司发卖PS
2000	1月10日祝日法修改,从15日变成1月第二个星期一。
2000	1月14日日本宇航员毛利卫氏再次挑战宇宙旅行。
2000	2月29日闰月,2000年是可被400年分割的特殊闰年。
2000	3月4日索尼公司发卖PS2
2000	3月下旬SPEED解散
2000	4月老年服务保险制度开动,社会全体将支援高龄者的看护。
2000	5月5日东京,上野国立国际儿童图书馆一期开馆,全面开馆予定2002年。
2000	7月21日冲绳七国首脑会议举行,23日结束。
2000	7月新面额纸币2000元发行。图案正面为冲绳的守礼门,背面为源氏物语绘卷。
2000	7月通信傍受法发行。
2000	9月15日悉尼第27届奥林匹克大会开幕,10月1日结束。
2000	10月19日礼日法修正,体育节由10月10日改为10月第二个星期一。
2000	秋,任天堂新主机海豚发卖。
2000	12月1日NHK将使用时计卫星。
2001	1月6日一府十二省厅制开始。
2001	1月3日大和银行发行体育振兴投标卷。
2001	比萨斜塔可能会倒塌
2002	6月1日日韩举办的世界杯大赛开幕6月30日结束。
2002	日本航天飞机升空,国际太空战中日本将担当实验舱工作。
2003	学校实行5天上学制。
2003	8月27日宝瓶座方向发生奇异的天文现象。
2003	ISAS和NASDA的月球考察队升空。
2004	国际太空站完成。
2011	日本人口史以来头次负增长。
2020	此时"光子计算机"完成
2021	5月21日太平洋沿岸可观测日环食。
2045	此时石油资源枯竭
2050	此时现有技术可完成月球基地、核融合发电,高效的太阳能池都将出现。此时可建设火星基地,量子电脑也将完成。
2065	此时天然气资源枯竭。
2075	此时铀资原枯竭。
2100	世界气温上升1~3.5度,海面上升15—95CM,此时建设宇宙殖民地。
2200	如果开发激光推进和冲压式推进装置的话就可以进行恒星旅行。半人马座等移民开始(至2500年)。结合环境开发遗传因子植物,火星地球化开始。
2500	在水星轨道内开始建造ダイソン球。派遣黑洞远征队(需用3000年时间)派遣前往银河中心的远征队(6万年后回归)。

谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区

电子游戏与电脑游戏





鸣谢:北京网易公司

■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039/G3

■定价:6.50元